プレイステーション™
必勝法スペシャル
PlayStation
レイストーム
RAYSTORM
公式ガイドブック
超弩級
STG
シューティングゲーム
登場!

プレイステーション™
必勝法スペシャル
PlayStation
TM
レイストーム
RAYSTORM
公式ガイドブック
超弩級
STG
シューティングゲーム
登場!

プレイステーション必勝法スペシャル
レイストーム
RAYSTORM
公式ガイドブック

CONTENTS

STORY

It is the year 2219, and space travel to stars has been a reality for the past 100 years.
Humans moved steadily out into space, until Earth eventually controlled a Star Federation of 20 space colonies, stretching all the way to Orion.
In order to maintain control of its ever-expanding territories, it put all the space colonies under strict martial law.
However, the space colonies mutinied against Earth's iron control.
They gathered on the planet Secilia, the most important of the colonies, established the Secilia Federation, and began their fight for freedom.
They won sweeping victories, and finally defeated Earth.

24 hours after Earth's defeat, immediatery after it finished transferring all Earth inhabitants to the colonies,
the Secilia Federation announced its intention to destroy the Eath.
It forcibly supperessed all opposition from the colonies and then despatched a special force to wipe out the home planet.

However, the balca section had for seen this possibility, and had developed the R-GRAY,
a craft based on over-technology salvaged from the Secilia star system.
Made up of parts from 13 different Secilia ships,
the R-GRAY is the only craft able to carry out the desperate mission to combat the Secilia Federation-Operation RAYSTORM.

ストーリー

AD2219、
人類が恒星間航行を実用化して100年余の時が流れていた……。
地球は宇宙開拓の時代を経てオリオン湾全域まで勢力を延ばし、
20を越える植民惑星を抱える恒星間国家の主星として繁栄していた。
次第に増えていく植民惑星を統治するために、
地球は地球／太陽系連合軍を設立し、
植民惑星を厳しい軍政下に置いた。
こういった体制に反発する急進的植民惑星諸国は、
宇宙開拓の最重要拠点である「セシリア」を中心とした「セリシア連合」を成立、
地球からの解放を求め立ち上がった。
セリシア連合軍により、地球はわずか24時間で降伏する。

地球が陥落して24時間後、
「セシリア連合」は地球に移住する人々を他の惑星に強制移民させた後、
地球を破壊すると宣言。
地球と、地球寄りの植民惑星の反発を武力で鎮圧すると、
地球破壊のために全艦隊を集結した。

この事態を予測していたかのように、
バルカ機関は、セシリア星系でサルベージされた
オーバーテクノロジーを基に開発中の「R-GRAY」全13機によって、
「セリシア制圧作戦」- OPERATION“RAYSTORM”を発動する。

用語解説

地球
21世紀の全てを費やし、人類は恒星間航行技術を手に入れた。そして次の1世紀に渡って、次々と植民惑星を開拓していく。その勢力はオリオン湾全域に渡り、地球は人類の中心世界として発展した。次第に増えていく植民惑星を統治するために地球政府は地球／太陽系連合軍を設立。駐留軍をすべての星系に配置し植民惑星を軍政下に置いた。植民惑星諸国には、基本的な権利は認められていたが、自治権を著しく制限されており、あくまでも地球中心の社会形態を崩さなかった。

GRAVITY CATAPULT
恒星間航行に必要な特殊重力場発生システムの通称。21世紀の全てを費やして人類が手にした恒星間航行技術は、宇宙船に搭載されるシステムではなく、宇宙に浮かぶ巨大な重力ゲートであった。ゲートを通らずに他の恒星系へ行くことはできず、ゲートを支配するものが、人類による恒星間国家を支配した。

PAX EARTHICA
パックスアーティカ／「地球支配による平和」を意味する言葉。あるものは誇らしげにこの言葉を口にし、あるものは憎しみを込めて「奴隷の平和」と呼んだ。

セシリア連合
植民惑星諸国の独立を目的として、急進的植民惑星が地球政府に反旗を翻して形成された組織。地球／太陽系連合艦隊の戦力を強奪する形で行動を開始し、セシリア駐留艦隊の全てを奪取する。セシリア星系が武装蜂起し独立を宣言したとき、他の植民惑星諸国は地球の報復を恐れこれを静観したが、セシリア軍が奪取した戦力を用い、地球を無条件降伏させるに至ってセシリア連合に同調、地球は孤立する。

SECILIA
セシリア星系第2惑星セラフィムの第2衛星。質量は地球の67%、表面重力は0.875G、地表の30%が海、地球よりも濃厚な大気、豊かな鉱物資源を持つ。人口78億6千万。AD2103以来、4次に渡る植民が行われ、最も重要な植民地として最大規模の艦隊が駐留する。セシリア星系の主星、太陽の2.3倍の質量を持ち、伴星セレスタルを伴う連星。始まりは外宇宙開発初期に、観測された異常重力波である。その調査時、移住可能衛星セシリアが発見された。その後、異常重力波の調査は続けられたが、二度と観測されることはなかった。

ATLANTIC D.U.
太平洋に浮かぶ人工都市。地球の連邦議会が存在する連合特別区。海上ブロックと、軌道ブロックからなる。パシフィック連合特別区を含む8都市の消滅後、セシリア連合に無条件降伏する。

PACIFIC D.U.
太平洋に浮かぶ人工都市。連邦行政府が置かれている連合特別区。セシリア艦隊の地球軌道到達直後に、見せしめとして軌道上から砲撃をうけ消滅。

BATTLE of LAGRANGE 4
ラグランジュ4の会戦／地球圏に侵入したセシリア艦隊は、地球艦隊を無視するように軌道上に展開、地球政府に対し降伏を求める。不意をつかれた地球艦隊は、ラグランジュ4で艦隊戦をしかけるが、セシリア艦隊は無情にも8都市を砲撃、消滅させた上で、再度降伏を求める。連邦議会は、セシリアに無条件降伏し、地球艦隊に即時戦闘中止を命令。こうして地球艦隊は、セシリア艦隊の10倍の兵力を持ちながら降伏、武装解除された。

A DAY WAR
24時間戦争／セシリアの武装蜂起から、地球政府降伏までの戦い。地球政府降伏後、セシリア連合は、地球上に移住する人々の退去命令、さらに、地球の破壊を宣言する。地球に与えられた時間は6日間、セシリア連合軍は治安維持及び人々の輸送のためと称し地球へ地上軍を降下させる。この時の地球人口は、36億人。6日間で輸送しきれる数ではなく、これだけの人を乗せる輸送船もなかった。セシリア連合のこの欺瞞に対し、各地で暴動が発生し流血の惨事が続発する……。

BARCA SECTION
AD2199セシリア植民地議会によって秘密裏に設立された研究機関。その後セシリア駐留軍によって接収され、地球のアルビオン連合特別区へ移設される。研究内容は極秘とされ、その存在すら政府は公式に認めていない。

ー以下非公開データー
バルカ機関は、セシリア星系にて発見されたオーバーテクノロジー"LAY"の研究を目的に、セシリア植民地議会によって設立された機関である。基礎研究が終了し、完成した技術が実用化する直前、技術者、研究者全員の意志で研究成果と共に地球へ亡命する。理由は誰一人として語らなかったという。その後アルビオン連合特別区にて「R-GRAY」シリーズ及びその搭載システムの開発を行う。開戦時完成したR-GRAYはわずか13機、これが地球最後の希望となった。

操作方法説明

まずはプレイステーション版『レイストーム』の操作方法と、このゲームならではの「ロックオン」システムについて説明しよう。また使用する２種類の機体R-GRAY１とR-GRAY２それぞれの特徴も、しっかりおぼえよう。

■△ボタン〔スペシャルアタック〕
緊急回避用の特殊攻撃。着弾した付近の敵を一掃する。スペシャルアタックゲージがＭＡＸ時のみ使用が可能。マニュアル操作時は、□ボタン＋×ボタンでも使用できる。

■×ボタン〔マニュアル：レーザー〕
サイトでロックした敵にロックオンレーザーを発射する。１度のロック回数は限られている。
〔オート：スペシャルアタック〕
緊急回避用の特殊攻撃。△ボタンと同じ。

■方向キー
自機Ｒ－ ＧＲＡＹの移動に使用。

■□ボタン
〔マニュアル：ショット〕
同高度にいる空中敵機にショットを発射する。ボタンを押したままで連射となる。
〔オート：ショット＋レーザー〕
ショットとロックオンレーザーをいっしょに発射する。

■START／SELECT
ＳＴＡＲＴボタンでポーズ、ＳＥＬＥＣＴボタンでクレジットの追加。ポーズ中はＳＥＬＥＣＴボタンでジャンプメニュー画面となる。

マニュアルとオートの操作の違いについて

操作方法はマニュアルかオートのどちらか選ぶことができる。マニュアル操作は、ショットとロックオンレーザーの発射ボタンがそれぞれわかれているが、オート操作は１つのボタンで発射できる、この点が大きな違いだ。全ステージをとにかくクリアしたいプレイヤーはオート操作が向いている。

スペシャルアタックは、専用ボタンができたことで業務用アーケード版（２つのボタン同時押し）より出しやすくなった。

MODE

前作の『レイフォース』から受け継いだロックオンシステムと、ポリゴンで描かれたハーフトップビューの視点で、業務用アーケードに登場した『レイストーム』。

このプレイステーション版『レイストーム』は、そのアーケード版の完全移植を目指した「アーケードモード」。そして各ステージの難易度調整や新たな敵キャラクター、演出を増やすなどのアレンジが施された「エクストラモード」の２つのバージョンがプレイできる。

両モードとも２人同時プレイが可能だ。

LOCK ON

ゲーム最大の魅力である、ロックオンレーザーについて

『レイストーム』といえば、ロックオンレーザーによる攻撃が面白さの１つ。高度を問わず敵にロックでき、地上の戦車や砲台、上昇中の戦闘機など敵が攻撃してくる前に、レーザーで破壊することができる。また敵を数多くロックオンし、まとめて倒すことで高得点が狙える。ロックオンした敵の順番と数で、得点がどんどん高くなるシステムなのだ。なお２種類の機体は、それぞれ違ったロックオンレーザーを装備している。

◀どの順番で敵をロックオンするか？　パズル感覚で考えるほど奥が深い

R-GRAY2

R-GRAY1

▶２種類の機体それぞれではロックオンレーザーのロックオン回数、攻撃方法が違う

OPTION

細かな難易度設定などもOK!!

「ＯＰＴＩＯＮ」は、実に様々な各種設定が可能で、とくに難易度調整ができる〝ディフカルティセッティング〟は重宝する。ステージ別にＥＡＳＹからＨＡＲＤまで８段階のレベル設定ができ、細かい調整を行えるのだ。

ステージ７まではレベル０で設定し最終ボスのステージのみレベル７にしたり、ステージごとにレベルを１つずつ上げることでノーコンティニュープレイ時と同じ難易度で遊べるなど、いろいろと遊び方が工夫できる。また各モードやステージ別のハイスコアがチェックできる〝スコアランキング〟のおかげで、ハイスコアアタックが熱くなる。

POWER-UP ITEM

敵が落としていくアイテムは、合計３種類ある。"フルパワーアップ"のみ、コンティニュー再開時か、「ＥＸＴＲＡ　ＭＯＤＥ」のステージ７でしか手にはいらない。

パワーアップ(青)

３個ゲットすることで、ショットパワーが１段階アップする。

スーパーパワーアップ(黄)

１個ゲットしただけで、ショットパワーが１段階アップする。

レーザー(緑)

ロックオンできるレーザーの数が１つ増える。

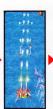
フルパワーアップ(青)

ショット、レーザーが完全フルパワーアップする。

R-GRAY-1

ショットとレーザーの攻撃バランスがとれた初心者向けの機体。『レイストーム』を初めて体験するプレイヤーは、このR-GRAY1を選び、ロックオンのシステムを理解しよう。

SHOT▶最大7段階

ショットはパワーアップすることで横幅が拡がっていくタイプ。前方広範囲をカバーし敵をとらえやすくなっている。

SPECIAL ATTACKについて

2種類の機体で、唯一共通している攻撃技がスペシャルアタックだ。緊急回避用の特殊攻撃であり、画面内に多数の爆発を生じさせ、その爆風で敵を一掃する。その間、自機は無敵となる。このスペシャルアタックは、スペシャルアタックゲージがMAXの時のみ使用可能で、敵をロックオンすることでゲージが回復していく。使用回数に制限はない。

▶緊急回避用というよりは得点稼ぎの一つ。着弾点によって得点が変わってくる

LASER▶初期5か所〜最大8か所

レーザー自体のスピードは普通だが、それぞれのレーザーが敵をとらえるので連射性に優れている。

▶緑色のレーザーが、それぞれ敵をロックオンする

HYPER LASER

1か所に最大ロックの数だけ集中ロックすると、通常より高い攻撃のハイパーレーザーが撃てる。多数の爆発を起こし広範囲にわたって敵を攻撃する。

SHOT▶最大７段階

対になったレーザーは切れ目なく直線に飛ぶ前方集中型のショットだ。パワーアップするごとにレーザーのシャドウ部分が広くなり攻撃判定が増す。R－ＧＲＡＹ１に比べると、攻撃範囲が狭いぶん攻撃力は多少高い。

R-GRAY１と２について

ショットとレーザーが扱いやすく、全ステージクリアも楽な方といえるR－ＧＲＡＹ１。しかし､得点稼ぎとなるとR－ＧＲＡＹ２に軍配が上がる。その得点稼ぎの要となる、16ロックできるレーザーが､R－ＧＲＡＹ１に劣るすべての攻撃性能を補ってくれる。

▶２人同時プレイの場合は、相手と違う機体を選ぶこともできる

LASER▶初期８か所～最大16か所

通称サンダーレーザーは、最高16か所同時にロックオンできる魅力的なレーザー。発射スピードやレーザー自体のスピードも速く、さらに追尾能力を持っているため、使い方しだいでは連鎖的に敵へつなげてロックオンすることができる。ただし、フルロック後はレーザーが画面外に出るまで次の攻撃ができず、いざという時にショットだけで攻撃することになる。

◀レーザーは、このように追加ロックできる

HYPER LASER

R－ＧＲＡＹ１と同様に最大ロック数を１か所へ集中ロックした場合の特殊攻撃。R－ＧＲＡＹ２は自機の目の前に大きなブラックホール状の爆発を起こし、周囲の敵を倒す。R－ＧＲＡＹ１より攻撃範囲が狭いことと､16ロックする点を考えると、用途は限られてくる。ボス戦では効果的だ。

R-GRAY-2

レーザーのロック数を重視した上級者向けの機体。最高16か所までロックでき、最高ロックオン倍率は256倍まで上がる。この機体で全ステージを戦えるようになれば、高得点も期待できる。

アーケード版『レイストーム』とは？

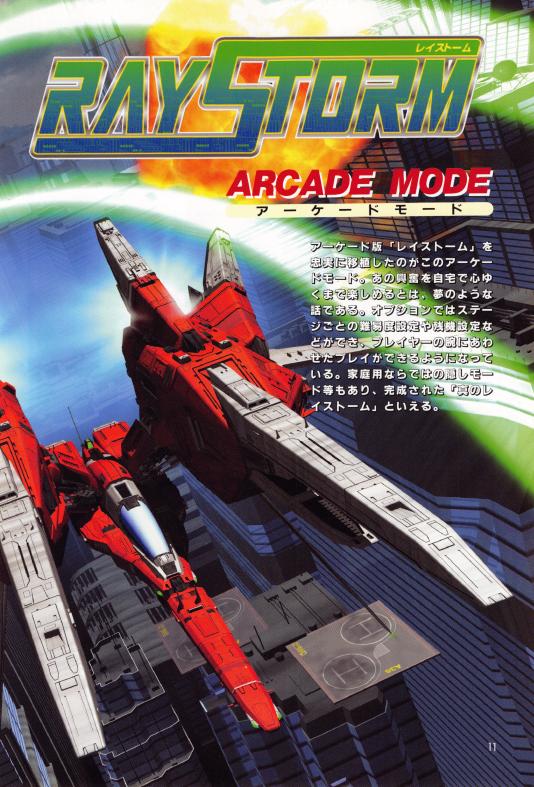
ゲームセンターでは格闘ゲームが隆盛を極め、主役になっていた90年代初頭。シューティングゲームは一線を退き、斜陽のジャンルとしてマニアだけのゲームとなりつつあった。誰もがシューティングと言うジャンルを見限っていた時代。

そんな時代に『レイフォース』は現れた。奥行きのある画面構成、ロックオンによる攻略方法など、その面白さはシューティングから離れたユーザーを連れ戻し、新しいユーザーを開拓するに十分だった。そして続編『レイストーム』……。立体そのものといっていいCG、攻略パターンの多様化など、あらゆる点で前作を凌駕し、現在のシューティングの最高峰といえる傑作だ。

▲本格的に３Ｄ要素をとりいれたことで、素晴らしい空間的な広がりを獲得した

▲Ｒ－ＧＲＡＹ２の16ロックオン、追加ロックのシステムは、追随を許さない面白さだ

ARCADE MODE
アーケードモード

アーケード版「レイストーム」を忠実に移植したのがこのアーケードモード。あの興奮を自宅で心ゆくまで楽しめるとは、夢のような話である。オプションではステージごとの難易度設定や残機設定などができ、プレイヤーの腕にあわせたプレイができるようになっている。家庭用ならではの隠しモード等もあり、完成された「真のレイストーム」といえる。

ALBION D.U.

ラーズグリーズ×2
コリオレイナス×24
ゴルゴネイオン×10
オベロン×5
ファフニール×7
クラサス×13
エリヌス×2

BOSS
AREA2
AREA1
START

ゴルゴネイオン×6
オベロン×10
ファフニール×3
エリヌス×1

最初の面ということもあって難易度は低い。ロックオンのコツをつかむことと、ショットおよびロックオンのパワーアップにつとめよう。慣れてきたらフルロックをかける練習をしていこう。

地球が連邦制に移行したとき、政府機関は世界各地に設けられたD.U.(連合特別区)に設置された。ALBION D.U.(アルビオン連合特別区)には、そのうち科学技術を中心とした各種の研究機関が設置された。セシリア艦隊による砲撃を受けなかったのはこうした理由によるものと推測される。

ステージ1 登場敵機データ

機種	名称	耐久力	得点
制空戦闘機	コリオレイナス	1	100
大型戦車	ゴルゴネイオン	1	100
高機動戦闘機	オベロン	1	100
戦略爆撃機	ラーズグリーズ	2	1,000
制空戦闘機	ファフニール	1	200
迎撃用回転翼機	クラサス	1	100
重戦闘爆撃機	エリヌス	10	1,000

ロックオンの練習とパワーアップ面

ロックオンのコツをつかめ!!

最初のステージだけあって敵の攻撃はさほど激しくなく、練習用にうってつけのステージと言えるだろう。

このステージでまずすべき事は、『レイストーム』を特徴づけるシステムである「ロックオン」に慣れ、コツをつかむことだ。低高度、同高度、高高度と様々な高さから飛来する敵機の群れに対し、全ての高度の敵を撃破できるロックオンは極めて有効な攻撃手段だ。これを同高度の敵に有効なショットとうまく組み合わせていくことが常に要求されるのである。

そして次に自機のパワーアップ。赤い敵機を撃破するとパワーアップアイテムを落とすので、もらさず取る。ボスに行くまでに、1号機ならばフルロック（8）までパワーアップできるので、今のうちにショットともども強化しておこう。

▶ロックオンのレーザーは高度差に関係なく攻撃できる。出現即ロックが基本

▲緑のアイテムがロックオンのパワーアップアイテム。最優先で取るべきアイテムだ

点数稼ぎの基本……ロックオンとボンバー

AUTOモードで「出現即破壊」を実践していけば生存率はかなりアップするが、それでは『レイストーム』の最大の魅力である「ロックオンによる点数稼ぎ」の醍醐味を味わうことはできない。

ロックオンレーザーで敵を倒した場合、点数が倍ずつアップしていく。1倍、2倍、4倍、8倍……と敵の基本点数を掛け算した点数が入ってくる。つまり8ロックして100点の敵を倒した場合、8ロック目であれば12,800点入る。100点ザコが宝に変わる瞬間である。

また、ロックオン可能な敵にランダムに襲いかかるスペシャルアタックは、倒した敵の数が多いほど高い倍率がかかっていく。4面のように敵やミサイルが無数に出てくる所では、信じられないような点数を稼ぐこともできるのだ。

▶高得点の基本は、とにかくフルロックで撃破すること

◀スペシャルアタックで稼げるポイントを外さずにいこう

中型機への対処方法

敵編隊を切り抜けると中型機が出現する。ここで言う中型機とは、耐久力が2以上、つまり1発で死なない敵のこと。たいてい独自の攻撃パターンを持っており、やっかいな敵なので、生存を優先するならロックオンレーザーとショットを集中して真先に倒すべき敵である。しかし、点数稼ぎを目的とするのであれば、中型機に複数回ロックしてロックオン倍率を稼ぐという手が常套手段として使える（詳しくはコラムを参照）。

ゲームを進めるうえでの基本としては、同高度（空中）の敵はショットで倒し、低高度（地上）の敵はロックオンレーザーで倒す。しかしこのステージは、慣れればショットなしでも十分クリアできるので、ロックオンの練習をするにはもってこいのステージだ。

低高度から同高度への攻撃は、見た目では自機と重なっていても、同じ高度に達するまでは自機には当たらない。上昇してくる敵も

▶点数を稼ぎたいなら中型機にロックを数回かけて……

▶最後にザコにロックする。点数の高い敵ほどよい

Stage1 BOSS ペンドラゴン

Pendragon

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	100	100,000
8,800㎜レールガン×3	本体と共用	3,000
グランドゲイザー砲×2	10	5,000
レーダー誘導式SAMランチャー×4	14	3,000

同様だ。ステージが進むとこのステージとは比べものにならないほど攻撃が激しくなるが、敵の高度差を見極めれば勝機は見えてくる。高度差に関係なく攻撃できるロックオンレーザーの重要度は今後ますます増していくので、ここでしっかり練習しておくべし。

▲ついつい気をとられてしまう地上からの攻撃。だが同高度に達するまでは自機には当たらない

R－1：ふう～。最初だから敵の攻撃もそんな激しくなくてよかったぁ。
R－2：ほんまやな。ボスもやる気あるのかわからんくらい弱かったし。
R－1：そこまで言っちゃ可哀そうよー。でもこの調子なら本当に最後までいけるかも知れないね。
R－2：そう！　これからはフルロックや！　ど～んとロックしてバ～こと稼いだるで～。
R－1：う～ん、キミは追加ロックができるからいいけど、私はちょっと辛いかも。そもそも点数稼いで何かいいことあるの？
R－2：どアホ！　それが、わいのロマンや。くぅ、しびれるでぇ～!!
R－1：う～ん(汗)。私にはちょっと理解できないかも……。

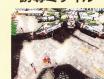
注意するのはグランドゲイザー砲のみ。早めに破壊しよう

攻撃オプション1 グランドゲイザー砲

攻撃オプション2 誘導ミサイル

攻撃オプション3 粒子弾（青）

攻撃オプション4 大型弾

攻撃パターン

グランドゲイザー砲 → 誘導ミサイル → 誘導ミサイル＋粒子弾 → 大型弾 → 戻る

最後の敵編隊が去ると、ボスが画面上部から現れるが、この出現時にミサイル発射口へロックすることができるので、発射口1つは破壊できるはず。グランドゲイザー砲は、弧を描くような弾道で速度も遅いが本体に集中攻撃をかける際、結構なプレッシャーになるので集中ロックで最初に破壊しておこう。

あとは順次残りのミサイル発射口を壊していく。粒子弾が来たら砲塔正面に接近しショットを連射。これで粒子弾は破壊できるし、誘導ミサイルも届かない。最後は本体及び砲塔をショットとロックオンで集中攻撃。ただし、ショットでボスにとどめをさすとロックオン撃破率が下がるので注意しよう。

ARCADE MODE
STAGE 2

August 5,2219

EARTH
旧ガリア市

OLD GAUL CITY

シグルーン×7
ブルートウス×7
オベロン×18

スキュラ×2
ラーズグリーズ×2
シグルーン×12

AREA4
BOSS
AREA3
AREA2
START
AREA1

シグルーン×8
ブルートウス×3
ゴルゴネイオン×7

ラーズグリーズ×2
シグルーン×8
ネプチューン級×7
ケルピー×9

August 5, 2219
OLD GAUL CITY
EARTH

水上から始まるこの面では、地上と空中からの複合攻撃が激しくなる。ショットとロックオンレーザーの使い分けを意識しなければならなくなる面といえる。

ガリア市――ヨーロッパの首都。連邦制移行時、旧フランス、ベルギー国境近くに新しく造られた都市。セシリア艦隊の地球軌道到達直後に軌道上から砲撃を受ける。中心部は巨大なクレーターとなり、周辺部は地殻変動により海中に沈んだ。現在はセシリア軍の地球降下拠点となっている。

ステージ2 登場敵機データ

敵機	耐久力	得点
水中／水上機動兵器スキュラ	1（頭／10）	頭／20,000 ミサイル／100
水上戦車ケルビー	1	200
迎撃用戦闘機シグルーン	1	100
迎撃用機動兵器ブルートゥス	1	100
戦略爆撃機ラーズグリーズ STAGE2では茶色に変化	6	1,500
エレベーター上配置物 STAGE2では緑色に変化	1	500
攻撃型潜水艦ネプチューン級	2	1,000
砲台	1	300

地上と空中の複合攻撃

2匹の"蛇"をとり逃がすな

戦闘機の編隊に続いてプレイヤーを出迎えるのはいきなりの中ボス、赤い2匹の〝蛇〟。こいつは頭部から誘導ミサイルと大型通常弾を発射しながら旋回し、自機に突っ込んでくる。

破壊できるのは頭部と胴体だが、胴体はいくら破壊しても0点で、また本体のダメージに影響を与えることはできない。胴体→誘導ミサイルとロックオンをつなげて、そこそこ稼ぐことくらい。

画面内から消える前に、本体の頭部を集中ロックして破壊しよう。

海上での対空戦に備えろ

ここでは中型機と潜水艦が登場する。1機ずつ相手にするよりは、水上艇の編隊と一緒にロックして一掃するのが点数稼ぎにもなり、一番安全な対処法だ。中型機→潜水艦→ザコの順でロックするのが基本だが、戦闘機も飛び回っているので、辛いと感じたらショットで戦闘機を消しつつ、ロックしていこう。とにかく序盤にしては敵の誘導がキツい面なので、上下左右に大きく誘導しながら引きつけて切り返すという『レイストーム』の基本ともいえる行動パターンが、体験できる面である。

無事切り抜けられるようになったら、上記の基本ロックオンに潜水艦の誘導ミサイルも組み込むとより効率よく稼げるようになる。

▶こいつの胴体は稼ぎのためにあると言っても過言ではない

2 column ロックオン撃破率と敵撃破率

プレイヤーの得ることのできるスコアには、戦闘中に入るスコアの他に、面クリア時に加算されるボーナス点がある。

このボーナスは、出現した敵のうち、どの程度撃破したかを表す「敵撃破率」と、敵をロックオンレーザーで撃破した割合を示す「ロックオン撃破率」の2つの要素で成り立っている。この2つのパーセンテージを掛け合わせ、さらに50を掛けた数値がクリアボーナスとなる。双方とも100%ならば500,000点入るぞ。

だが序盤のうちならいざ知らず、中盤以降高い撃破率を叩きだすのは至難のわざである。それに多少敵を見逃してもフルロックをかけたり、スペシャルアタックを使っていった方が桁違いに点数が稼げる。

それでも2つの撃破率は80%以上キープしたいところだ。

▶AUTOモードで出現即破壊していけば高い撃破率が得られる

◀ボスをショットで倒してしまうと、ロックオン撃破率がガクンと下がってしまう

激しい地上砲火をくぐりぬけろ

編隊攻撃をくぐり抜けると地上基地からの対空砲火が待ち受けている。だが、まだゲームの序盤ということもあり、攻撃される前に地上物へロックをかけることで攻撃を封じ、比較的楽にフルロックが狙える。ゲームの難易度が低い段階なら、いつでも使えるテクニックなので覚えておいて損はない。タンクやアーム、エレベーター等の配置物もロックオンレーザーで破壊でき、ロックオン倍率もかかるので得点稼ぎに十分活用しよう。

滑走路から飛び立とうとしているボスにもロックできるが、撃破することはできない。点数稼ぎとして考えれば、ロック数をかなり稼げるので、周りの地上物や小型ヘリ等にフルロックオンを決めたい。ただ、あまり固執していると、飛び回る空中敵機に体当たりしたり、敵弾の的になりかねない。

▶このようにロックオンすると地上物はたいてい沈黙してしまう

▶このボスはまだ倒せない。ロックしまくって地上物につなげよう

Stage2 BOSS ヴェルキンゲトリクス

Vercingetorix

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	128	150,000
誘導レーザー砲×4	20	3,000
レーザー砲×2	40	5,000
機雷	1	0

AREA 4 敵機の体当たりに注意

2面ボスが滑走路を飛び立つあたりからザコの飛来が激化する。ロックで避けきるのは難しいので、ショットで落としていく。パワーアップアイテムも落としていくので、全破壊を心がけよう。続けて出現するので、最後の1機まで気を抜かないように。

▲この面は序盤にしては敵の誘導がキツい。ショットも、うまく使っていこう

あ〜る★ガレイ 1さんと2くん

R－2：やった！ “蛇”を2匹とも撃破したで〜！
R－1：すご〜い！ 私なんか、ただ通りすぎるのを待ってた……。
R－2：ふふっ、しぶとい蛇は頭を潰すに限るで。
R－1：あっ、何か大きい機体が離陸しようとしてるよ。あれってボスじゃない？
R－2：よーし！ 離陸前に破壊したるで！ SPアタックや！
R－1：……あれっ？ まだ生きてるよ！
R－2：むう……あくまで空中戦に持ち込むのか。望むところよ！
R－1：危ない！ うかつに近づくと！
R－2：うおっ、尾翼アタック！？
R－1：あっ……（続く！）。

本体中心部を集中攻撃。誘導レーザーと尾翼に注意

攻撃オプション1 通常レーザー

攻撃オプション2 通常弾

攻撃オプション3 誘導レーザー

攻撃オプション4 機雷

攻撃パターン

通常レーザー → 通常弾 → 誘導レーザー → 機雷 → 戻る（砲台を全て破壊 通常弾）

途中、滑走路を飛び立ったボスとの本格的な戦闘である。

このボスは主に本体、直線レーザー砲台、誘導レーザー砲台で構成されており、いずれも破壊できるのだが、丸裸にすると恐ろしい密度で通常弾をバラまくモードに移行してしまう。こうなってしまうと撃破はおろか弾を避けることもままならなくなってしまうので、生存を優先するなら本体に攻撃を集中するのが賢い倒し方だろう。幸い本体と直線レーザー砲台にはショットも当たるので、ロックオンレーザーも合わせた集中攻撃をすれば、それほど苦労せずに撃破できるだろう。

また、一旦下降したあとの上昇時に尾翼に当たり判定があるので接近は要注意。

August 5,2219

EARTH
パルミラ渓谷

PALMYRA VALLEY

この「パルミラ渓谷」に関するデータは一切不明である。激しい水上艇による攻撃、巨大な滝をせき止めるようにして造られている地上基地から察するに、秘密裏に建造された中継基地といった印象を受ける。滝壺で展開するボス戦はなかなかドラマチックである。

ステージ3 登場敵機データ

敵機	耐久力	得点
高速水上偵察艇 ローレライ	1	緑／200 赤／500
汎用人型機動兵器 ドレイク STAGE3では紫色に変化	18	1,000
砲台	本体／1 砲塔／1	本体／500 砲塔／300
タンク	1	400

▶この面の醍醐味は何といっても4000点ザコ。意識して狙っていこう

▶ボスは破壊しがいのある奴。丸裸にして稼いでからゆっくり倒そう

ロックオン中心の稼ぎどころ

水上からの攻撃をかわせ

スタートすると水上艇が逆Ｖ字型の隊列を組んで後方から出現する。左から４機にロックオンをかけ、発射されたミサイルをさらにロックし、最後の残りの水上艇につなげる。R－GRAY１ではほとんど破壊でき、R－GRAY２なら全て破壊できるので、ヘタに避けるより安全である。

続けて後方から戦闘機と水上艇が出現する。ロックしても撃たずに待っていると、さらに水上艇が現れるので追加ロックして破壊する。慣れればフルロックで稼げるポイントなので、撃ちもらさないよう練習しよう。

狙いは4,000点ザコ

橋の上を過ぎると人型兵器が出現する。安全に進むならロックオンとショットを集中して倒すのもいいが、複数ロックをかけて水上

▶ここはぜひともロックオンをつなげて撃破していきたい。この面でのロックオンの基本

▲ここでもロックオンをつなげられる。攻略しがいのある面になっている

コリオレイナス×X
ローレライ×３

ローレライ×８
ドレイク×２

ローレライ×４
ドレイク×１

AREA1
AREA2
AREA3
START

▲引き続き水上が舞台となる面。動きの速い水上艇はロックが狙いづらい

▼次々と出現する人型兵器。ビームよりも体当たりに注意しよう

のザコにつなげる事で得点を稼ぐのも手だ。人型の撃つビームは発射口の光で判断してから切り返し避ければ問題ない。

2機目の人型が出現してから2つ目の橋を過ぎると画面左手前から赤い4,000点ザコが出現する。こいつはすぐに3つ目の橋の橋ゲタに激突して消滅したり、画面を右にスクロールさせると画面外に出てしまうので、意識して狙っていかなければ撃破は困難だ。狙いとしては人型にロックを重ね、残ったロックを4,000点ザコにかけていく。R-GRAY1なら人型の誘導さえ気をつければ問題ないが、R-GRAY2の場合はロックオンレーザーのタイムラグを考慮して早めに発射していく必要がある。これは早すぎても遅すぎても駄目なので、タイミングを体で覚えるしかない。スペシャルアタックを使うのも手だ。

▶4000点ザコは画面左下から高速で出現する。見逃さないように

▶人型兵器にできるだけロックオンしてから戦車でフィニッシュしよう

◀ロックオンして下さいと言わんばかりの配置。フルロックを狙っていくべし

激しい地上砲火と上昇敵機

地上基地からは砲台や迎撃機の攻撃を受けるが、敵の配置はロックオンしやすく並んで

Stage3 BOSS ゼノビア

Zenobia

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	24	200,000
大型レーザー砲×1	20	20,000
アーム部×2	16	5,000
誘導レーザー砲×6	10	3,000
機雷射出カタパルト×6	20	2,000
翼×2	16	10,000

いる。人型にしこたまロックオンしてから戦車につなげよう。

この面くらいまでは「ロックして地上物を封印する」技が使えるので、それを利用して、最終ロックを地上物につなげるようにすれば入る点数はグンと上がる。

地上からの砲火は同高度に来るまでは当たることはないので、見た目よりはすりぬけやすいはずだ。迎撃機も自機に向かって突撃してくるものはないのでロックオンに専念できる。

機動兵器と戦闘機のダブル攻撃

また人型が出現するポイントであり、戦闘機にロックオンをつなげることもできる。まだ無理せずショットとロックオンレーザーを併用して確実に撃破していこう。この後の戦闘機に激突しやすいのでフルロックを狙っていくにはリスクが大きい。ボスの直前なので、ここでやられるのはあまりに痛いため、安全第一で進んでいこう。

R－2：いや〜危なかったで。体当たりくらうところやった。
R－1：あれっ、生きてる!?　2面ボスの尾翼アタックでやられたんじゃあなかったの？
R－2：ふっ。実はあの尾翼には1ドットだけ隙間があるんや。そこを抜けて助かったちゅうわけ。
R－1：へー、そうなんだ。でも抜けたのは偶然でしょ？
R－2：（ホンマ性格悪い女やな……）さぁ！　ここは4,000点ザコや！　999,900点モノにするで〜！
R－1：こういう時キミはいいよね〜。私は512,000点までだもん。
R－2：よ〜っし、行くで〜!!（完）

できるだけパーツを破壊し高得点を狙っていこう

攻撃オプション1
機雷

攻撃オプション2
レーザー

攻撃オプション3
誘導レーザー

攻撃オプション4
極太レーザー

攻撃パターン

機雷	レーザー	誘導レーザー	機雷	極太レーザー	誘導レーザー	
	機雷	レーザー	誘導レーザー	機雷	極太レーザー	変形

このボスは、実にさまざまなパーツをはがすことができる。最終的には本体のみになってしまうが、2面ボスほどキツい弾幕を張ることはないので、得点を稼いでから破壊しよう。

最初に撃ってくる直線レーザーは、ボスの真正面、目の前か腕部の真横が安全地帯になっている。アームはこの後、優先して破壊する。翼は、ボスが極太レーザーを照射中に発射口ぎりぎりまで近づいて集中ロックをかける。あとは発射口等を破壊して、ボスが態勢を崩している時に再び翼をロックして破壊しよう。誘導レーザーは、発射後引きつけてから一気に避ける。極太レーザーも、レーザーの発射準備が見えたら逆方向に切り返せば問題ない。

EARTH ORBIT
第三艦隊

3RD.FLEET

1 大艦隊出現

3 レーザー波状攻撃

2 対戦闘機戦

4 ミサイル艦攻撃

地球軌道に展開する4個艦隊のうち、月の重力カタパルト付近に展開する艦隊。旗艦ハンニバル以下200隻あまりの艦艇を擁する。これらセシリア宇宙軍の艦艇は、ほとんどがセシリアに奪取された、地球／太陽系連合軍セシリア派遣艦隊の艦艇である。

ステージ④登場敵機データ

機種	名称	耐久力	得点
大型レーザー巡洋艦	マリウス級	砲塔／1 本体／3	本体／10,000 レーザー砲／300
大型ミサイル巡洋艦	ネルヴァ級	砲塔／1 本体／3	本体／10,000 ミサイルハッチ／500 ミサイル／300
宇宙戦闘爆撃機	レムス STAGE4ではオレンジ色に変化	1	本体／500 機雷／100
艦隊防衛戦闘機	ガイウス	1	300
制宙戦闘機	ロムルス	1	200
大型ミサイル戦闘艇	セレス	18	300
迎撃戦闘機	リビウス	1	200

レーザー砲撃に気を配れ

確実にロックオン

このステージ4に登場するミサイル、レーザー艦とも8つの砲台を持っている。生存優先なら攻撃される前にこれらを潰し、稼ぎ優先なら、最後に砲台へロックすることで大量得点を狙える。

スタートするとミサイル艦に遭遇する。すぐにミサイルを発射するので、ミサイル→砲台の順にロックオンして完全破壊する。続いて戦闘機の編隊が出現するのでロックオンレーザーで撃破。この時、遠方の戦艦を経由すれば楽にフルロックできる。

誘導ミサイルに注意

眼下に大艦隊が出現し、それに続いてミサイル攻撃機が現れ、誘導ミサイル群を2斉射してくる。戦闘機編隊が出現する前に、ミサイル群にロックオンするか、攻撃機本体へフ

▶このミサイル艦は完全破壊をできるだけ心掛けよう

▶ハイパーレーザーの爆風を利用して安全に稼げる。R-GRAY1にはお勧め

◀2回目のミサイル斉射時は、右にレーザー艦が出現する。頭に入れておこう

BOSS ATTACK

対ハンニバル

二次攻撃

▲艦載機も現れ、いよいよ総力戦に突入

◀この面にはスペシャルアタックで稼げるポイントがいくつもある

最終攻撃

▶いよいよ最終攻撃。もたついていると自爆してしまい、かなりの得点を損してしまう

ルロックしてハイパーレーザーを決めよう。爆風にミサイルを巻き込めばミサイル１発につき6,400点の稼ぎになる。

２機目のミサイル攻撃機もパターンは１機目と同じだ。双方ともミサイルの２斉射目には画面右からレーザー艦が出現し８本のレーザーを撃ってくるので、右に避けるのは危険と覚えておこう。

▶こうなってしまうとかなり辛くなる。一手先を見越して行動しよう

AREA 3 レーザー発射を見切れ

ミサイル艦と戦闘機、機雷の攻撃を切り抜けるとレーザー艦地帯に入る。この艦船のレーザーは固定されているので、発射後、自機の半機分左右どちらかにずらせば難なく避けられ、無駄な動きが減る。これは他の敵にも応用できるので覚えておこう。

続いてミサイル攻撃機とレーザー艦からのコンビネーション攻撃が来る。今度のレーザー艦は画面中央に出現するので、あらかじめ知っておかないと対応が辛い。レーザー８本

▶固定されたレーザー艦の攻撃は、それを利用して発射後に避ける

Stage4 BOSS ハンニバル Hannibal

兵装、パーツ	耐久力	得点
対艦隊用レーザー砲塔×４（未完成）	6	20,000
全方向型誘導レーザー砲×８	10	10,000
対艦ミサイル発射口×16	8	10,000
荷電粒子加速砲×２（未完成）	6	10,000
光子魚雷発射口×６	-	-
艦載機射出カタパルト×４	-	-

のうち中央の間隔が広くなっているので、中央でかわすように。この避け方を知っているといないとでは大きな差が出てくる。

▶一見激しいミサイル攻撃だが、出現してすぐにロックしてしまえばカモに変わる

ミサイルの嵐をかいくぐれ

ここでは４面の得点稼ぎの基本といえる、ミサイル艦が連続で出現する。このミサイルは300点と点数が高いので、ロックオンレーザーで破壊すれば一気に稼げるポイントだ。

ミサイル発射と同時にミサイルにロックし、あとはザコ、砲台へとつなげる。これを忠実に行えば今までの面とは比較にならない点が得られる。スペシャルアタックも有効だ。

３度の攻撃で完全撃破。確実に破壊していこう

攻撃オプション１
ミサイル

攻撃オプション２
レーザー

攻撃オプション３
艦載機

攻撃オプション４
光子魚雷

攻撃パターン

1回目攻撃	ミサイル	レーザー	艦載機（戦闘機）	光子魚雷
2回目攻撃	艦載機（浮遊砲台）	ミサイル	レーザー	光子魚雷
3回目攻撃	レーザー	光子魚雷	自爆	

この面のボス、巨大戦艦には３回の攻撃機会がある。１回目はボス正面からの攻撃となる。

砲塔を潰していくとミサイルハッチが開いていくので砲台脇にロックオンカーソルを合わせ待機。あとはひたすらミサイルと砲台にロックオンして破壊する。光子魚雷は出現前から画面上部で誘導すればOKだ。

２回目の攻撃時は、側面ハッチから極太レーザーを発射する浮遊砲台が出現する。こいつは出現即破壊だ。ロックオン倍率がかからないため得点に結びつかないからだ。

１回目と同様にミサイル、レーザー攻撃があるのでここでも稼いでみよう。

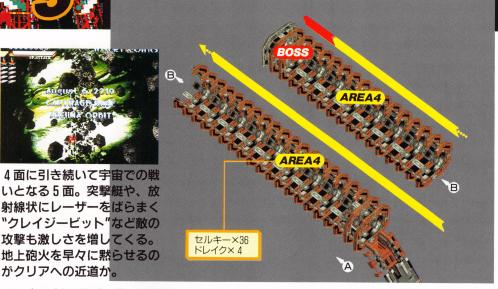
３回目はレーザー砲と光子魚雷で攻撃してくるが、問題はボス自体がすぐに自爆してしまうことだ。本体に攻撃を集中しよう。

これを防止するためには、１回目、２回目の攻撃の際に、ボスの弱点である艦橋にできるだけ攻撃を加えておくことが重要だ。これをこなしていれば、光子魚雷が自爆に届く前に撃破できる。

August 6,2219

SECILIA ORBIT
カルタゴ基地

CARTHAGE BASE

4面に引き続いて宇宙での戦いとなる5面。突撃艇や、放射線状にレーザーをばらまく"クレイジービット"など敵の攻撃も激しさを増してくる。地上砲火を早々に黙らせるのがクリアへの近道か。

セシリア星系、第4惑星B環のすぐ内側を回る軍事ステーション。元はありふれた反物質製造・貯蔵プラントであったが、秘密裏に造船ブロック、大型艦用ドックなどが増設されセシリア宇宙軍創設の拠点となった。地球軌道に展開するセシリア艦隊の兵力から、駐留する艦艇はわずかと推測される。

ステージ5 登場敵機データ

機種	名称	耐久力	得点
戦車	ゲオルギウス（STAGE5では渋い色に変化）	1	200
戦闘突撃艇	セルキー	1	100
迎撃戦闘機	リビウス	1	200
無人迎撃ポッド	クレイジービット	3	100

▶ここでは隕石群にロックをかけて稼ぐ事ができる

▶クレイジービットの攻撃が最も辛い攻撃だろう

激しい体当たりと地上砲火

ショットで進路を確保

無数の隕石群から始まるこのステージ。その隕石群の間をぬって戦闘機が飛来する。隕石のうち手前に流れてくる小さいものはロックオンまたはショットで破壊できる。ここは隕石の隙間をすりぬけながらロックオンレーザーとショットで敵機および隕石をなぎはらいながら進むのが無難。隕石にロックオンして戦闘機につなげば、けっこうな点数を稼ぐこともできるのだが……。上級者にとっては重要な稼ぎポイントである。

レーザー艦も逃さず破壊

隕石群を抜けるにあたりで右方向に旋回し、レーザー艦と遭遇する。予測していれば砲台8つにロックして撃破できる。続く造船ドックには4隻の戦艦が停泊している。攻撃はしてこないので、戦闘機の出す機雷に気をつけ

▶隕石と戦闘機のプレッシャーはかなりのもの。ショットで切り抜けよう

▲レーザー艦は正面から来る。中央で避けよう

ゲオルギウス×6
セルキー×4
クレイジービット×5
レーザー巡洋艦×5
カトゥルス×8

レムス×18
ロムルス×8

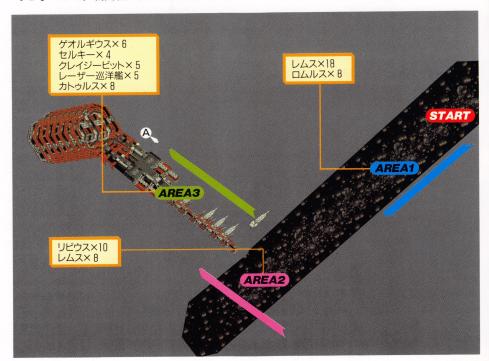
START

AREA1

A

AREA3

リビウス×10
レムス×8

AREA2

ながら戦艦→戦闘機（機雷）とロックオンして全破壊しよう。

AREA 3 地上砲火＆クレイジービット

造船ドックを過ぎると地上から迎撃機・対空砲火が激しく襲ってくる。まずは浮上してくる迎撃機をロックオンして破壊しよう。その後、地上からの砲撃を避けながら通路が交差している十字路まで耐える。ここまで来ると、さすがにロックオンでは辛くなるため、スペシャルアタックを使いたいところだ。

左右の格納庫から戦車が続けざまに出現するポイントでは、砲台にロックオンをつなげて稼ぐのでなければ、戦車は放っておくのがいいだろう。

砲台地帯を抜けると画面上部から難敵「クレイジービット」が出現する。こいつは平行移動しながらランダム方向にレーザーを撃ってくるので、ロックオンとショットでとにかく出現即破壊を心掛けよう。倒しても100点しか入らない最悪の敵である。

▶造船ドックの戦艦は攻撃してこないので稼ぎに使い、確実に撃破する

▶十字路は砲台密集地帯。スペシャルアタックは、ここで計画的に使いたいため温存しておこう

◀クレイジービットの攻撃は熾烈を極める。耐久力は3と固いので、ショットのパワーアップが必要

Stage5 BOSS ガイセリック

Genseric

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	200	300,000
大型レーザー砲×2	60	10,000
誘導ビーム砲×8	20	3,000
300㎜機銃×5	-	-
600㎜機銃×1	-	-
光子魚雷ハッチ×2	-	-

AREA 4 突撃艇は即破壊せよ

最後は人型兵器と突撃艇の波状攻撃だ。人型は3面のものより耐久力がないが、高速で突っ込んで来て通常弾を発射する突撃艇は脅威だ。ショットで破壊しながら避けに徹する我慢のエリアである。人型の通常弾バラまきも撃つ前から画面端で誘導しないと避けが辛い。ここを突破すればいよいよボスなので、とにかく慎重に進もう。

▶突撃艇はショットを使っても苦しい敵。人型兵器が3面より固くないのが救いか

攻撃順番はランダムだがパターンは造りやすいボス

攻撃オプション1
大型レーザー

攻撃オプション2
大型レーザー＋粒子弾

攻撃オプション3
大型レーザー＋誘導レーザー

攻撃オプション4
大型レーザー＋通常弾

攻撃オプション5
誘導レーザー

攻撃オプション6
レーザー

攻撃オプション7
粒子弾＋通常弾

攻撃オプション8
通常弾

攻撃オプション9
光子魚雷

このボスは、豊富な攻撃オプションをランダムに使い分けてくる。初めて遭遇した時は脅威に感じるが、どれも十分対処できるものなのでパターンを頭にたたき込んでおこう。最も危険な攻撃は極太&誘導レーザーのダブル攻撃。極太レーザーの間の画面手前で誘導レーザーを待ち、引きつけて一気にボスの眼前ぎりぎりまで切り返す。誘導レーザーは脅威なので、両脚は優先して破壊しよう。

そして青い粒子弾＋通常弾の組み合わせも要注意。ショットで粒子弾を壊しながらも通常弾には気を配ろう。また、ターンすると光子魚雷を撃ってくるので、画面上部で左右に誘導する。誘導レーザーさえ封じれば問題ないボスだろう。

ARCADE MODE

STAGE 6

August 6,2219

ETRURIA

SECILIA

エトルリア上空

BOSS

AREA4

AREA3

コリオレイナス×16
ラーズグリーズ×3

ファフニール×7
コリオレイナス×11
ラーズグリーズ×6
ブラック・アニス×4

いよいよセシリアの首都へと戦いの舞台は移る。厚い雲の下からはセシリア軍の容赦ない攻撃が間断なく続く。ショットをうまく使いこなすことが要求されるステージである。

セシリア星系の中心衛星セシリア首都。人口2000万。周囲100kmが人工物によって覆われ自然は無に等しい無機質な都市。植民地議会が置かれ、連合の首都となっている。セシリアの施政を司る高等弁務官は、エトルリア市ではなく軌道上の都市に居留していた。

ステージ6 登場敵機データ

▶同高度を移動する敵が多く、ショットなしでは非常に苦しい面である

敵機	耐久力	得点
支援戦闘機トール	1	100
制空戦闘機ファフニール	1	100
迎撃用機動砲台バグベア	5	1,000
中型機 機動兵器カリアッハ・ヴェーラ	16	1,000
制空戦闘機コリオレイナス STAGE6では緑色に変化	1	本体／500 機雷／200
大型防空迎撃機ブラック・アニス	1	1,000

ショットへの依存度が高い面

出現→ショットで即破壊

このステージはよほどの上級者でない限り稼ぎは捨てていった方がよい。それほど敵の攻撃が激しいステージだ。

画面上方から飛来するザコはショットで撃破し、上昇してくるザコは出現したら即ロックオンして破壊。これをいかにこなせるかがこのステージの最大のポイントだ。

V字型の編隊をロックオンレーザーで撃破するのは、出現位置を予測していなければ難しい。その後出現する上昇編隊も含め、無理にロック数を稼ぐよりは、敵の数を減らすことを念頭に置こう。

回転砲台への対処

敵編隊を撃破すると回転浮遊砲台が上昇してくる。こいつを残しておくとやっかいなので、上昇中にロックオンし、ショットも併用

▶この編隊はV字型の頂点を始点にしてロックオンしていこう

▲このステージは敵の動きが素早いので、ロックオンに固執するよりはショットで落としていく

トール×8
ファフニール×17

AREA1

START

A

B

AREA2

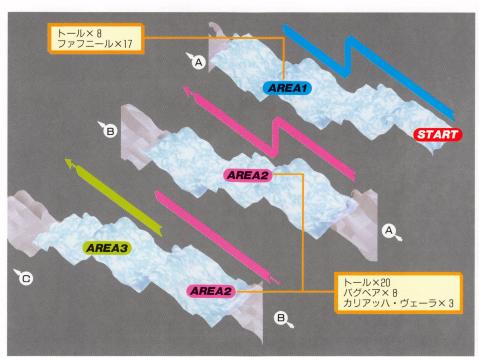
A

AREA3

C

AREA2

B

トール×20
バグベア×8
カリアッハ・ヴェーラ×3

して1機ずつ確実に破壊していく。この後ミサイル攻撃機も上昇して来て、通常弾バラまきと誘導ミサイルで攻撃してくるので、ロックオンレーザーとショットの集中攻撃で早めにかたづけよう。

▶浮遊砲台は上昇中にロックオンレーザーでダメージを与え、ショットで一気に撃破

AREA 3 機雷は迅速に破壊

ミサイル攻撃機3機を撃破すると、すぐに戦闘機が出現し機雷を大量にバラまく。とてもロックオンしきれる数ではないので、ここはスペシャルアタックを使おう。スペシャルアタックゲージが溜まっていなければ、ある程度の機雷をロックオンレーザーで破壊してやり過ごすしかない。

ここはこの面で数少ない稼ぎのポイントなので、スペシャルアタックはここまで温存しておきたい。

◀青い中型機はレーザーと通常弾を撃ってくる。このステージの難敵だ

AREA 4 中型機を集中して破壊

スペシャルアタックでしこたま稼いだ後は、中型機が大量に編隊飛行する地帯に入る。緑

▶中型機をつなげて稼ぐこともできるが、かなりのリスクを覚悟しなければならない

Stage6 BOSS アラリック Alaric

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	230	350,000
バスターランチャー×1	32	10,000
汎用型高機動ビット×2	40	5,000
300㎜機銃×2	-	-
MLS×2	-	-
300㎜ハンドガン×1	-	-

の中型機は耐久力も低くザコ同様だが、青い中型機には注意が必要だ。レーザーと通常弾で繰り返し攻撃してくるので、ショットとロックオンレーザーで少しでも早く破壊しよう。低空を飛んでいるザコにロックオンをつなげて得点を稼ぐこともできるが、かなりの弾避け技術が要求されるのでチャレンジするなら心してかかろう。

パターンとしては低空で緑の中型機→ザコの順とロックオンし、同時にショットで青い中型機を破壊する。

なお青い中型機は4機出現し、ちょうどその間に低空編隊がいるので、配置としては適しているのだが、なにぶん青い中型機の攻撃がキツい。

このステージ6はかなり無理をしても他のステージほど稼ぐことはできないので、ショット中心の攻めが有効だろう。

両翼のビットを最優先で破壊 弾のばらまきをいかに避けるか

攻撃オプション1
通常弾

攻撃オプション2
低空レーザー

攻撃オプション3
放射レーザー

攻撃オプション4

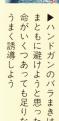
バスターランチャー

攻撃オプション5
ハンドガン

攻撃オプション6
誘導ミサイル

攻撃オプション7
レーザー

▼とにかくビットを最優先で破壊してしまえば、あとは本体のみに集中攻撃すればよい

▶ハンドガンのバラまきは、まともに避けようと思ったら命がいくつあっても足りない。うまく誘導しよう

このボスでキツいのは実はしょっぱなの通常弾バラまき。

幸い、弾の速度が遅いので、画面端で避ける。その後はとにかく両翼のビットの破壊を最優先に考えよう。

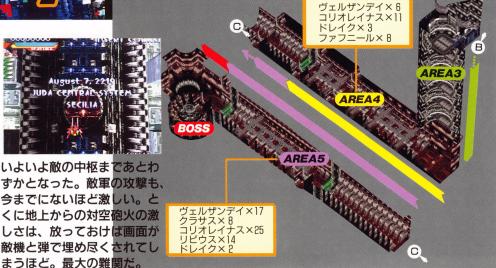
ボス本体が低空にターンした後撃ってくる低空レーザーは、画面端から自機半機分内側に寄った場所が安全地帯になる。

変形後のバスターランチャー→ハンドガン攻撃に対しては、引きつけての切り返し→安全地帯で対処する。

ハンドガンを撃つ直前に破壊したビットになりすますようにボスにはりつき、弾を撃ち終わったらすぐに離れよう。

低空レーザーとハンドガンへの対処法がわかれば、このボスはかなり楽になるはずだ。

JUDA CENTRAL SYSTEM

いよいよ敵の中枢まであとわずかとなった。敵軍の攻撃も、今までにないほど激しい。とくに地上からの対空砲火の激しさは、放っておけば画面が敵機と弾で埋め尽くされてしまうほど。最大の難関だ。

衛星セシリア上５０億のＡＩを結ぶニューロネットワークの中心であり、人間が直接手を下すこと以外の総てを司る。セシリア植民地議会の管理下にあるが、地球から派遣された高等弁務官及びセシリア駐留軍総司令官に拒否権が与えられているため、セシリアの自治権は著しく制限されている。

ステージ⑦登場敵機データ

敵機	耐久力	得点
防空戦車ウルズ	1	200
重対空戦車ヴェルザンデイ	1	200
迎撃機スクルド	1	200
迎撃用回転翼機クラサス STAGE7では黄色に変化	1	100
迎撃戦闘機リビウス STAGE7では緑色に変化	1	300
制空戦闘機ファフニール	2	200

▶この攻撃密度は尋常ではない。今までに得た全ての技術が要求されるステージだ

いかに地上の敵にロックするか

冒頭から地上砲火の嵐

この面はさすがセシリアの中枢だけあって今までのどのステージよりも激しい攻撃が待っている。砲火をかいくぐってロックオンするだけでも大変だ。特にR-GRAY 1はフルロックまで耐えることは難しいので、避けながらロックオンして適宜撃破してしまおう。

砲台地帯を抜けると難関、移動砲台と誘導レーザー砲台との混合攻撃が待っている。誘導レーザーは建造物の死角から撃ってくるので、ロックオン、弾避けをしながらも引きつけて切り返していかねばならない。素早いロックオン＆撃破を目指そう。

バグベアに押されるな

戦闘機が大量出現する場所を過ぎると、浮遊砲台バグベアの編隊が3つ続けて出現する。幸い他の敵は出ないのでショットと集中ロッ

▶ここはスペシャルアタックの使いどころ。横から出てくる戦車を巻き込もう

▶かなりの戦闘機が出現するが、固まって出てくるのでロックオンしやすい

ウルズ×24
スクルド×12

A

AREA1

START

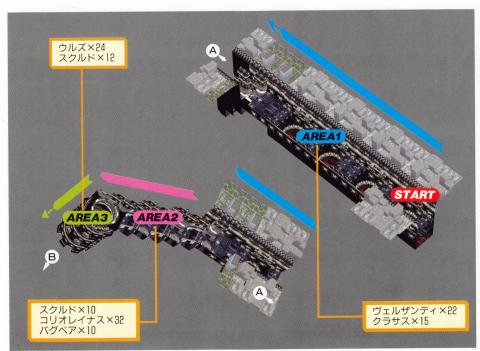
AREA3

AREA2

B

A

スクルド×10
コリオレイナス×32
バグベア×10

ヴェルザンディ×22
クラサス×15

クオンで即破壊していく。

続いて戦闘機が高速で飛来した後、再び砲台地帯に入る。冒頭の砲台ほど攻撃は激しくないが、戦闘機や大型ミサイルの攻撃も加わるので、ショットも併用して対処しよう。

▶この「バグベア」のレーザー攻撃はキツいので早めに破壊しよう

ロボットに幻惑されると……

通路の切れ目にさしかかると人型兵器が出現する。ここの人型は単発の攻撃ではなく、ハンドガンで弾をバラまいてくるので注意が必要だ。この弾は画面端で誘導すれば避けやすい。戦闘機も飛来するのでショットで落としながら対処しよう。

地上砲台の数こそ少ないものの、高速移動しているのでロックオンしづらく、人型に気を取られて危険にさらされることもままあるので油断大敵だ。

◀高速なうえ、左右にうねっているので地上の戦車にはロックしづらい

▶３機目、４機目の人型兵器は攻撃がバスターランチャーに変わる

嵐の前の静けさ

３、４機目の人型はセットで出現する。攻撃は単発のビームなので比較的楽に集中攻撃

Stage7 BOSS スパルタカス

Spartacus

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	120	40,000
砲台×2	30	3,000
レーザー砲台×1	40	5,000
誘導レーザー砲×4	-	-
機雷射出カタパルト×2	-	-
無人迎撃ポッド「クレイジービット」	3	100
自走対空砲×4	1	0

で撃破できる。この後、後方高高度から戦闘機が出現し、続いて上昇戦闘機5機目の人型と攻撃が続く。だが今までの攻撃に比べれば、楽な攻撃には違いない。来るべきボス戦での激戦を予感させる静けさだ。

　このステージは今まで習得した弾避け、誘導技術の全てをつぎこまなければ突破できない。いくらパターンを作っても死んでしまっては仕方がない。健闘を祈る。

▶まさに不気味な沈黙。激戦を予感させる

時間差誘導レーザーがキツい　避けながらのロックオンが必須

攻撃オプション1
砲台

攻撃オプション2
自走対空砲

攻撃オプション3
レーザー

攻撃オプション4
誘導レーザー(斉射)

攻撃オプション5
誘導レーザー(時間差)

攻撃オプション6
機雷

攻撃オプション7
クレイジービット

◀最終ボスへの進路を塞ぐように設置されている7面ボス。本体に集中攻撃しよう

　今までの移動型のボスとは違い、移動や変形をしないぶん、非常に耐久力が高くなっている。

　しかもパーツを破壊すると強力な攻撃形態に変化していくので、稼ごうなどという色気は出さずに本体に攻撃を集中するのがクリアへの近道だ。

　まずは本体中央両脇にある砲台だが、これを2つ破壊してしまうと、さらに回避しづらいレーザー砲台へとすぐかわるので、破壊するなら1つだけにしておく。

　だが破壊した時点で誘導レーザーが時間差攻撃に変わってしまう。

　このレーザーの誘導は非常にしつこく、避けたつもりで回避を止めると思わぬところで当たってしまうので要注意。

　ボス本体をロックできる位置で引きつけ、本体に密着する形で切り返すこともできる。

　また、放出される機雷は耐久力があり、構っていると他の攻撃に対応できなくなるので、画面内を大きく使ってかわすようにしよう。ここでは不必要な破壊はリスクを招くだけだ。

対ユグドラシル YGGDRASIL

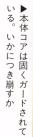
FINAL BOSS

とうとう長かった戦いも最終局面に入った。目指すはただ1つ、セシリア連合の中枢、「ユグドラシル」の完全撃破である。"世界樹"というコードネームにふさわしく、樹の根を連想させる巨大な本体からの攻撃は想像を越えた激しさだ。このステージは「ユグドラシル」との戦いのみとなっている。

▶本体コアは固くガードされている。いかにつき崩すか

◀自機を執拗に追い回すサーチレーザー。自機の動きを止めたら死

▶激しい炸裂弾とともに、最終兵器巨大レーザーが自機に襲いかかる

◀本体コアを守るべく機動兵器が自機を追尾する。ここが正念場だ

Stage8 BOSS ユグドラシル

YGGDRASIL

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	350	500,000
バリアー発生装置	20	10,000
炸裂弾発射口	30	5,000
誘導レーザー発射口	7	3,000
サーチレーザー発射口	30	5,000
レーザー発射口	30	2,000
ビット	7	500
レーザーブレード弾	3	1,000

中心部をガードするシールド発生装置を破壊

第1形態

ビット

炸裂弾

誘導レーザー

最終ボス「ユグドラシル」の本体コアは強力なバリアー（シールド）によって守られている。まずは、このバリアー発生装置を破壊することが目標となる。

本体中央、緑に光っているのがバリアーなので、その周りの4つの発生装置にロックをかけていく。

その際ビットが出現し、自機に向けてビームと誘導ミサイルを撃ってくる。ショットで耐久力を削りつつ画面端で小刻みに切り返していくしかない。

ビットは全滅しても次々と補充されるので、その合間に発生装置に集中ロックして破壊してしまおう。

誘導レーザーはステージ7同様、非常にしつこく追尾してくる。ここでも避けながらのロックオンが要求される。

レーザーブレード弾としつこい誘導レーザー 最終形態に向けてパーツを破壊しよう

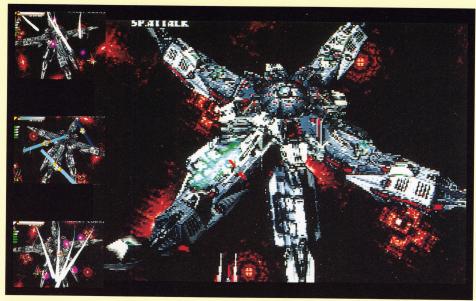
第2形態

攻撃オプション1

レーザーブレード弾

攻撃オプション2

サーチレーザー

攻撃オプション3

誘導レーザー＋光子魚雷

攻撃パターン

レーザーブレード弾 → サーチレーザー → 誘導レーザー＋光子魚雷 → 戻る

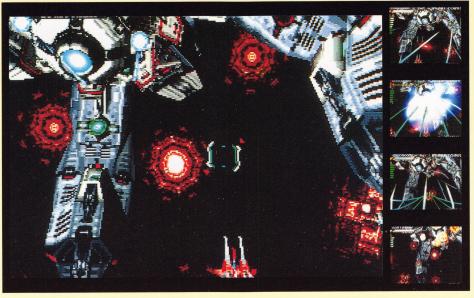
バリアー発生装置を半分破壊すると新たな形態に移行する。変形している途中でも攻撃できるので、パーツを破壊してもいいだろう。

レーザーブレード弾は回転しながら接近してくるので、1～2個は破壊しておかないとすり抜けられなくなってしまう。出現と同時に集中ロックで破壊しよう。

初登場のサーチレーザーは、まず赤い光線で自機の位置を捕捉し、そこに向かってレーザーを飛ばしてくるというもの。動きを止めたら確実にやられるので、画面全体を使って大きくかわしていく。

そして再び誘導レーザーを撃ってくるが、今度は光子魚雷とセットになっている。サーチレーザー同様、大きく避けていこう。

ここではスキをついてレーザー発射口などのパーツを可能な限り破壊しにいく。一定時間経過するとボスは最終形態へと移行する。

とにかくレーザー砲を最優先で破壊
巨大レーザーは安全地帯で対処

最終形態

攻撃オプション 1
拡散レーザー

攻撃オプション 2
炸裂弾

攻撃オプション 3
ビット

攻撃オプション 4
巨大レーザー

攻撃パターン

拡散レーザー → 炸裂弾 → ビット → 巨大レーザー → 戻る

本体コアをガードするカバーを開いて、拡散レーザーを発射してくる最終形態。スペシャルアタックを使ってでも、このレーザー砲台を先に破壊しよう。

拡散レーザーの後はすぐに炸裂弾が来るので、画面端で待ち、外周を回るように誘導して避ける。ビットの攻撃も加わるのでショットも必須だ。

巨大レーザーはかなり曲がってくるが、本体コア真横が安全地帯になっている。これを避けた直後がレーザー砲台へ撃ち込むチャンス。レーザー砲台を全て破壊すれば本体も破壊される。本体のみを狙っていくよりは効率的に倒せる。

とにかく画面全体を使って誘導、弾避けをし、なおかつロックオンをかけていくという高等技術が必要とされる、まさに総力戦と言えるだろう。

TOPICS2 アーケードモードとの大まかな違い

家庭用ゲームマシンへ『レイストーム』が移植されるにあたり、一番気になるところはアーケードモードとは全く異なる構成のエクストラモードの存在だ。

では、どこがどう変わったといえるだろうか。

一番の違いは、どのような敵の攻撃にも必ず回避方法があるという点だ。逆にいえば難易度が下がったと言えなくもない……。そのためボスはボディカラーだけではなく、攻撃パターンも大幅に変更され、かなり回避しやすくなっている。

その他、ステージマップで大きな違いがわかるのは、ステージ1、2、3、6、7あたり。敵の配置は全ステージが変わっており、またエクストラモード用に新しく登場した敵キャラクタもいる。

▲マップ上で、敵の出現が少なかった部分には敵を多く配置されている

▲ボスの攻撃パターンが変更されたというより、新たな攻撃が増えたと言った方が正しい

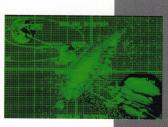
EXTRA MODE

エクストラモード

アーケード版では表現しきれなかった点を解消し、新たな敵キャラクターを配置させるなどの大幅なアレンジが施されたエクストラモードは、全く別物のゲームといっても過言ではない。ロックオンしがいのあるステージが増え、アーケードモードとは違った攻略方法が必要となる。

August 4,2219

E A R T H
アルビオン連合特別区

ALBION D.U.

最初の面ということもあって敵の砲撃もほとんどなく、難易度は非常に低い。練習を重ねれば敵撃破率、ロックオン撃破率共に100%をマークするのはそう難しくない。

敵の配置と数が多少異なる程度でアーケードモードと比べて難易度はほとんど変わらない。エクストラモードでのみ出現する戦闘機も出てくるが、これといって注意する点はないだろう。演出面では、出撃時刻が昼間から明け方に変更され、背景が朝焼けに染まるというなかなか風流な変更点がある。

ステージ1 登場敵機データ

種別	名称	備考	耐久力	得点
制空戦闘機	コリオレイナス		1	100
大型戦車	ゴルゴネイオン		1	200
重戦闘爆撃機	エリヌス	EX.STAGE 1では緑色に変化	10	1,000
高機動戦闘機	オベロン		1	100
戦略爆撃機	ラーズグリーズ	EX.STAGE 1では青紫色に変化	3	1,000
迎撃用回転翼機	クラサス		1	100
制空戦闘機	ファフニール		1	200
拠点防御用遊撃機	ティターニア		1	100

次の面に備え パワーアップせよ!

AREA 1 操作方法は覚えたかな?

1面の序盤は、ショットさえ撃っていれば自殺願望でもない限りミスをするのは難しい。正直な話、スタートボタンを押し、ゲームを開始させて、中盤までは両手を放していてもやられることはないのだ。敵もほとんど弾を撃つことはないので、ショットの使用は極力控え、出現するザコをロックオンの練習台にしよう。自機よりも低高度から出現し、移動してくる敵に対しロックオンする時は、移動する敵を追いかけるのではなく、移動先を読んで照準を覆い被せるような感じでロックオンすべし。無論、配置と移動パターンを覚えてしまうのがベストであるのは言うまでもない。画面前方から出現し、迫ってくる敵に対しては一定の距離を保ち照準で迎え撃つような感じでロックオンしよう。ロックオンのコツをつかむまで、何回でも練習するべし。

▶出現するだけでほとんど何もしてこない敵機。ロックオンの練習台にしてやれ

▶低高度から出現する敵をロックオンする時は移動先を読み、待ち伏せて照準を合わせる

◀前方から同高度で出現する敵は、一定の距離を保ち照準で迎え撃つような感じでロック

自機の動きと敵弾の軌道

敵弾の軌道について考えよう。まず試しに自機に向かい弾を発射するザコキャラに対して動かずに止まっていてみる。敵の射撃の正確さがよく解るはずだ。次に止まらずに動いてみる。敵機が弾の発射を決定したときに自機のいた場所に向けて弾が発射されるために先程まで自機がいた場所を弾が通過しているはずだ。ということは、「敵弾に当たらないためには常に動きまわればいいのか!」というとそういう訳ではない。むやみやたらと動き回ると先程まで自分が位置した場所に戻ってしまい、丁度そこを通過中の敵弾にぶつかるというイージーミスを連発することになるだろう。落ち着きなく、無意味に動くと状況判断がしづらくなり、敵弾の発射と、その軌道を把握できなくなるのである。このような場合どう対処すればいいのかというと、敵に撃たせてから動けばいいのだ。そうすることにより敵弾の軌道を知ることができるので、それを頭に入れて移動すれば自ら敵弾に当たりにいくというミスは減らせるはずである。敵弾には他に、自機に向かってバラまかれるもの、自機に向かって追尾してくるもの、など多々あるが、当然それぞれの攻撃方法に対応した回避方法が存在するので、各面の攻略法を見て研究してくれ。

◀ただバラまかれているように見える敵弾だが、止まっていると正確な射撃であることがよくわかる

AREA 2 ハイパーレーザーを使え

中盤に突入すると、耐久力10を持つ中型機が出現する。R-GRAY１では最高８ロックオンなのでレーザーによる１回の攻撃では破壊が不可能と思うかもしれないが、そんなことはない。こういう時こそ「ハイパーレーザー」を使うのだ。ハイパーレーザーとは、現在ロックオンすることが可能な回数をすべて同一目標にロックオンし、レーザーを発射させせることにより発生させることができる特殊攻撃のことである。ハイパーレーザーの詳しい説明は基本操作のページを見てもらうとして、この中型機は停止中であれば、R-GRAY１の５ロックオンしかできない初期状態でも、ハイパーレーザーを発射すれば破壊できる。この攻撃は、自機がロックオンできる回数以上の耐久力を持つすべての敵機に対して有効だ。早期破壊と点数稼ぎに非常に役に立つので２面以降の攻略のためにも、是非とも早い段階でマスターすべきである。中型機は画面中央で一時停止の後に６方向に弾を発射するが、慌てて避けようとしてはいけない。敵機正面にいれば弾の間を余裕で通れる程の隙間が開いているので、ロックオンしつつやり過ごそう。このエリアのザコキャラは砲撃せず、ただ低高度より出現し画面を通過するだけなのでショットを使う必要はない。ここだけではなく１面はボス以外にショットを使う必要はない。

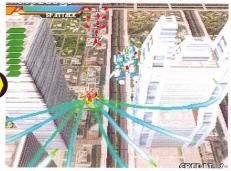
◀こいつが耐久力10を持つ「エリヌス」だ。破壊にはハイパーレーザーが効果的だ

◀フルロック完了。集中ロックのコツは動かずに照準を固定し、ロックし続けることだ

▶ハイパーレーザー発射！　この敵は停止中であれば最大ロック数を問わず一撃で仕留められる

◀破壊にてこずっていると弾を撃ってくるが、慌てて下手に動かないことだ

▶真正面は弾幕の死角だ。この間にフルロック。でも、正面が死角なんて、不思議な戦闘機だ

▲このザコは、低高度より出現し、何もせずに画面内を通過していくという不届き者なので上手にロックして撃墜しよう

▲こんな感じにズドーンと。写真では得点を上げるために、中型機に数回ロックをした後にロックオンレーザーを発射した

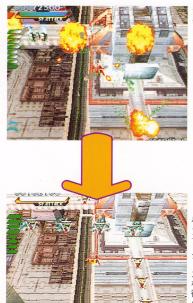
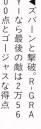
フルロックで敵を倒そう！

終盤にさしかかると敵の出現数も増え、画面内にザコを長い間残していると体当たりを仕掛けてきたり、まばらながらも弾を発射するようになってくる。ショットを撃ちつつ、動きまわるだけでミスを防げる程度の攻撃ではあるが、何も攻撃させてやる必要はないので、登場と同時に破壊してやろう。

最初に触れたようにこの辺は敵の出現数が多く、攻撃も激しくないので複数ロックオンの練習には格好の場所である。操作やロックオンに慣れ、上達してきたなら、ロック後すぐにはレーザーを発射せずに、現在ロックオン可能な回数分を全てロックオンした後に、レーザーを発射しよう。今までショット中心で攻撃し、ロックオン後に即レーザーを発射するといった感じでプレイしていたプレイヤーならば表示される得点に驚くだろう。１面内であれば、Ｒ-ＧＲＡＹ１は８機目に200点のザコをロックオンすれば25,600点も得ることができ、Ｒ-ＧＲＡＹ２でも12機目に200点のザコを倒せば19,200点を得ることができる。今まで通りにショットやロックオン即レーザー発射では200点のところがである。「得点なんか関係ない。生き残ればいいのだ」と思うかもしれないが、効率よく敵を倒す手段でもあるので特にマニュアルでプレイしているプレイヤーはフルロックを練習しても損はないだろう。

◀敵機８に対しフルロックオンＯＫ。ロックオンレーザー発射！

◀ズバーンと撃破。Ｒ-ＧＲＡＹなら最後の敵は２万５６００点とゴージャスな得点

◀Ｒ-ＧＲＡＹ２でも１万９２００点。ロック数が最大ならば得点は更に増えるぞ

▲このエリアで砲撃してくるのは「クラサス」と「オベロン」の２種だけである。クラサスは上昇後に弾を撃つので早めに撃墜すると安全だ

▲こちらはオベロン。画面上部より出現し、左右どちらかに旋回しながら砲撃してくる。旋回中の接近は避けたほうがいいだろう

Stage1 BOSS ペンドラゴン

Pendragon

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	100	100,000
砲塔	本体と共用	3,000
グランドゲイザー砲	10	5,000
脚部ミサイルハッチ×4	14	3,000
ミサイル	1	30
粒子弾（青）×4	ロックオン不可	10

PATTERN 1 倒すだけなら簡単だ

　ただ破壊するだけならば、下の写真の位置で、大型弾を多少動いてかわし、その他の攻撃は、動かずにショットとレーザーを撃つだけという、非常に楽な方法がある。この位置は、グランドゲイザー砲の死角になっており、R-GARY1でショットがパワーアップしていれば、誘導ミサイル＋粒子弾も動かずに迎撃することができる。R-GRAY2では、まれに死ぬことがあるので少し機体を左右に振り弾幕を作り砲撃を防ごう。

◀無謀に見えるが、ほぼ安全地帯。弾幅の狭いR-GRAY2は敵の弾幕に注意しよう

PATTERN 2 完全破壊も楽勝だ

　ボスが起動する以前の状態でもロックをかけることが可能なので、まず向かって右の脚部ミサイルハッチにフルロックをしてハイパーレーザーを発射。すぐさま数回の追加ロックで破壊する。次に敵はグランドゲイザー砲による攻撃をしてくるので、写真1の位置でゲイザー砲をやり過ごしながら残った前足をフルロック＋αして破壊。次の誘導ミサイル＋粒子弾の攻撃は、写真2の位置でショットで防ぎつつゲイザー砲をフルロックして破壊する。大型弾による攻撃に切り替わっている時には、左に移動し、手前のミサイルハッチを破壊せよ。次はゲイザー砲の攻撃に戻るので、写真1と同様に最後の右手前のミサイルハッチを破壊する。最後は、次の粒子弾の攻撃をショットで防ぎながら、ゲイザー砲を破壊し、すこし前進して弱点の砲塔をロックオンで撃破しよう。ここでは1つ注意点がある。間違っても砲塔をショットで破壊してはいけないということだ。ショットで破壊して

静と動を上手に使い分けろ！下手に動き回ると死がまっている

攻撃オプション1 グランドゲイザー砲

攻撃オプション2 誘導ミサイル

攻撃オプション3 粒子弾（青）

攻撃オプション4 大型弾

攻撃パターン

グランドゲイザー砲 → 誘導ミサイル → 誘導ミサイル＋粒子弾 → 大型弾 → 戻る

最初はグランドゲイザー砲の2連射だ。この攻撃は確実に自機を狙って発射してくるので、回避するには大きく動き、同じ場所に留まらないこと。この攻撃は3回目以降、4連射になる。次は脚部ハッチからの誘導ミサイルによる攻撃。このミサイルは、誘導性能があまり高くなく、ゆるやかに自機に向かって飛んでくる程度なので、ショットがパワーアップしていれば、動かずにショットを撃ち続けるだけでOK。このことは、次の誘導ミサイル＋粒子弾の攻撃でも同様。下手に動くと真横から敵弾に突っ込むようなことになるので、あまり動かずに正面の敵弾を確実に迎撃すること。大型弾は破壊はできないが、弾の間隔が広く避けやすい。

しまうとロックオン撃破率が25%も低下し、クリア時のボーナスに大きく影響するからだ。ちなみにショットとレーザーの同時着弾の場合はレーザーで破壊したことになる。

また、破壊可能な粒子弾と誘導ミサイルは、アーケードモードと違い、わずかだが得点が入るので、敵の自爆寸前まで粘って得点稼ぎしてみるのもいいだろう。

◀（写真1）ここでフルロック。グランドゲイザー砲には当たらない場所だ

▶（写真2）ショットで弾を消しつつグランドゲイザー砲をロックオンして破壊せよ

ONE POINT CHECK!

各面には最後にプレイヤーを待ち受けるボスがいるが、一定の時間が経過すると自爆してしまうのを知っていたかな？　破壊にてこずったり、点数稼ぎをしていたりすると、勝手に爆発してしまうのだ。自爆されると、破壊得点が入らないどころか、敵撃破率が25%も低下してしまうので、かなりの得点を失ってしまう。10点〜100点のせこい点数稼ぎをして大きな点を取り逃すのは悔しいぞ。

◀攻撃せずとも勝手に自爆するボス。道中敵を倒さず、自爆させれば0点クリアも可能

1 R-GRAY RANK UP!!

POINT 1 中型機でロック数を稼げ

このゲームでハイスコアを伸ばしたいのなら、まず独特の得点システムを理解する必要がある。よく「最終ロックで破壊すれば得点がアップする」と勘違いしている人がいる。それは間違いではないが、正しくは、「ロック数により得点が変化するのは耐久力１の敵のみ」である。したがっていくら得点が高いからといって中型機を最後に倒しても得点は変わらないのだ。が、ロック数は稼げるのでその後ザコにつなげ。

POINT 2 最後のロックのお相手は？

Ｒ－ＧＲＡＹ１の場合ロックのたびに得点が１、２、４、８、16、32、64、128倍と変化していく。したがって前半の得点ではそれほどでもないが、後半にロックをかけた敵の点数は100点と200点でも大きな差が出る。１面の耐久力１の敵の最高得点は戦車の200点なので、８回目のロックで256×200＝51,200点を１回の攻撃で得ることができる。戦車は移動速度も遅く、画面内に長く留まるので、ロックは後回しでよい。

POINT 3 ハイパーレーザーでドン

特殊攻撃であるハイパーレーザーは何も攻撃のためだけに存在する訳ではない。ハイパーレーザーが巻き起こす爆風にヒットした敵には一律64倍の得点倍率がかかるのだ。これを点数稼ぎに利用しない手はない。１面ではボス前の中型機を利用してハイパーレーザーを放ちその後に飛来してくるザコを自機で誘導し爆風の中に誘いこむことができる。100点のザコなので１機につき6,400点を得ることができる。

POINT 4 使えるものはボスでも使う

１面の最後には起動前のボスが配置され、その上を戦闘機が通り過ぎてゆく。この段階でボスはロックこそ可能なものの、ダメージを与えることはできない。しかし、ここでロックした回数はしっかり点数倍率としてカウントされるので、起動前のボスはロック回数を稼ぐことに利用することができる。最後の戦闘機の編隊は５機なのでボスには３回ロックをかけ、フルロックで攻撃しよう。

◀中型機はロック数こそ稼げるものの破壊点数は変わらない

◀敵の得点が128倍されるのならば、元の点数は高いほうがよい

▶という訳で１面では１番得点の高い200点の戦車にロックしよう

◀他の敵にロックしないように集中ロックオンせよ

▶敵を誘導し、できるだけ多く爆風に巻き込ませろ

◀その場で破壊できるものでなくてもロック数はカウントされる

◀ステージ序盤のパターン。いろいろとパターンは考えられる

◀最初の中型機を速攻で破壊し、編隊1機目でフルロック

▶次の中型機に6ロックし、さきほどの残り編隊3機をロック

◀ヘリが画面外へ消えても、画面前方の戦車へロックをつなげる

▶最後の中型機を利用してフルロックオンを確実に決める

◀ボスの脚部をロックしつつ、最後の敵編隊を倒していく

POINT 1 序盤のパターン

5機編隊→5機編隊のうち3機でフルロック。アイテムを回収後に5機編隊残り2機→3機編隊→中型機1ロック→3機編隊でフルロック。アイテム2つを回収し中型機2機に完全ロック→左前方より出現の4機編隊でロック。中央飛来の中型機に完全ロック→右より出現の5機編隊→戦車3台でフルロックしアイテム3つを回収する。このパターンが完璧とはいえないが参考まで（他のポイントのパターンも同じ）。

POINT 2 ダミーな!? 中型機

アイテム3つを回収後、右前方より出現の中型機に完全ロック→腕部が開いたらレーザー攻撃を始め、後方より出現の4機編隊1機目でフルロック。すぐさま左より出現の中型機に6ロック→前方へ消えそうな先ほどの4機編隊の残り3機にロックする。その後は中型機に4ロック→左より出現する4機編隊→戦車3台でフルロック。中型機でロックオン倍率を稼ぐダミーロックは、ずっと使えるテクニックだ。

POINT 3 ロックと戦車・初級

アイテムを回収しつつ同高度の4機→右後方より出現の3機編隊→左より出現の4機ヘリ2機→戦車2台でフルロック。アイテムを回収しつつ残りのヘリ2機→3機編隊→戦車3台にロックし、さらに前方の戦車3台にロックする。ヘリ4機→空中敵機4機→戦車2台にロック。じつは空中敵機より戦車、砲台の方が得点が高く設定されている。そのため、このステージ1では必ず戦車を最後にロックしよう。

POINT 4 ボスでの稼ぎ方

3機編隊→右より出現の中型機5ロック→左の戦車2台→右の戦車2台の順でフルロック。中型機を完全ロック→左前方より出現の5機編隊にロック。そして最後の5機編隊とボスの脚部を使ってロックを稼ぐ。ボス戦では、脚部→砲台→脚部→砲台→脚部の順で破壊する。ボス本体にダメージを与えながら、残した脚部1つで、青弾や誘導ミサイルで得点を少しでも稼ぐ。トータルスコア100万点は越えたい。

EXTRA MODE

STAGE 2

August 5,2219

EARTH
ガリア市

OLD GAUL CITY

START
AREA1
AREA2
AREA3
BOSS

スキュラ×2
シグルーン×16
コリオレイナル×10
ラーズグリーズ×1

ネプチューン級×6
ラーズグリーズ×2
ケルピー×18
ニトホッグ×2

ゴルゴネイオン×7
シグルーン×8
ブルートゥス×10
ビフロスト×8
ベンヌ×1
オベロン×6

OLD GAUL CITY

敵は海上&海中と空中から複合攻撃で攻めてくる。弾の数、敵機のスピード共に増加し1面とは比較にならないほど難易度は上がっている。

アーケードモードとの最大の違いは、ステージ全般を通して登場する敵戦闘機「シグルーン」が弾を撃たなくなった点だろう。アーケードモードでは異常なほど誘導が厳しく、上級者でも気を抜くとミスしてしまう程の攻撃だった。それ以外にもボスの攻撃方法が楽な方向に大きく変化し、全体的に難易度は落ちたが、油断は禁物だ。

ステージ2 登場敵機データ

種別	名称	耐久力	得点
水中／水上機動兵器	スキュラ	1（頭／10）	頭／20,000 ミサイル／100
攻撃型潜水艦	ネプチューン級	2	本体／1,000 ミサイル／500
迎撃用機動兵器	ブルートゥス	1	100
高機動強襲揚陸艦	ベンヌ	14	本体／2,000 ／10
迎撃用戦闘機	シグルーン	1	100
制空掃討用重攻撃機	ニトホッグ	5	1,000
水上戦車	ケルピー	1	200
迎撃用戦闘機	ビフロスト	1	100

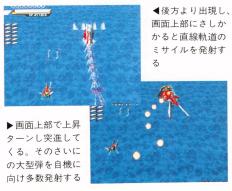
初心者殺しの２面は健在

スキュラにこだわるな!!

スタートするとすぐにザコと共に登場するのが、蛇のような形態をした敵「スキュラ」だ。こいつは耐久力10をもつ頭部と、耐久力１の全８節のボディからできている。ボディは耐久力１だが得点が０の上に頭部を破壊しないと倒せないので、ロック数を稼ぐ以外に壊す必要はない。頭部は耐久力10だが、移動している上にロック可能なミサイルを発射するので、ハイパーレーザーによる一撃破壊は不可能である。R-GRAY２ならばロック回数が多い上に追加ロックが可能なので比較的楽に破壊することができるが、R-GRAY１では慣れないと少々辛い。攻撃パターンはアーケードとは少し変わり、直線軌道のミサイルを発射した後に、自機に向け多数の大型弾を発射してくる。破壊にこだわりすぎるとやられるぞ。

◀こいつが序盤の難敵「スキュラ」慣れてないうちは破壊にはこだわらないほうがよい

◀後方より出現し、画面上部にさしかかると直線軌道のミサイルを発射する

▶画面上部で上昇ターンし突進してくる。そのさいにの大型弾を自機に向け多数発射する

4 column ２人同時プレイの正しい遊び方

『レイストーム』は１人でプレイするものだという固定概念を持っている孤独な戦士は少なくないだろう。しかし、せっかくの２人同時プレイをしないというのはもったいないぞ。ショットの攻撃力こそマイナス修正がつくが、ロック数は倍以上になるのだから頼もしいことこの上ない。まず、２人プレイ時に死亡率の高い攻撃として誘導兵器が上げられる。これはどちらが狙われているか混乱するためだ。誘導兵器は近くにいるほうを追尾するので、上手なプレイヤーが画面前方で攻撃を引きつけ、もう１人が下で掩護するというのが理想的なプレイスタイルだ。２人の呼吸が合えばクリアはぐっと近くなるぞ。13人で出撃しているのだから、たまにはその内の１人に戦場で合流するのもいいんじゃないかな？　もしかしたらイカした異性かもしれないぞ。

◀１人が前でオトリになり、もう１人が後で敵を撃つ。黄金フォーメーションだ

◀超強力な２人同時ハイパーレーザー。＋スペシャルアタック

AREA 2 中型機の攻撃に注意せよ

このエリアに出てくる中型機は1面でも出現した「ラーズグリーズ」とエクストラモードのみに出現する新型の2種類だ。中盤のこのエリアは、この空中の中型機と海上のザコ、それに海中の潜水艦が出現し、さらにそれぞれの通常弾とミサイルが飛び交うことになる。1面に比べれば難易度は大幅にアップしているが、弾さえ撃たせなければたいしたことはない。最初に出現する中型機「ラーズグリーズ」は、1面とは違い画面上部まで移動すると、自機に向け砲撃を開始する。序盤にしては弾の間隔が狭くけっこう苦しい。さらに他の敵の攻撃も加わるので初心者にはかなり辛い攻撃になるだろう。だが、砲撃前に破壊できればなんてことはない。「ロック数を稼ぐための的」ぐらいに考える余裕が欲しい。3機のラーズグリーズを破壊すると、次に出てくるのは海上の「ケルピー」と海中の「ネプチューン級」だ。ここでの攻撃は潜水艦のミサイルだけなので、ショットさえ撃っていればまず安心。慣れてきたら潜水艦とミサイルでロック数を稼ぎ、ケルピーにつなげて高得点を狙いたいところだ。ケルピーの編隊が通過すると新型の中型機が出てくる。耐久力は5と低いがその攻撃は侮れない。1面の中型機と同様に正面が安全だが、自機が正面からずれれば、それに合わせて弾幕の向きを変えてくるのだ。安全策をとるならば、正面を動かずにショットで倒そう。

◀中型機「ラーズグリーズ」。出現してすぐに倒さなければ下の写真のようになる

◀こうなってしまったら弾避けしながら画面外に消えてくれるのを待つのが賢明

◀R-GRAY1の場合は潜水艦などに2ロックしケルピーの6機編隊につなげろ

▶R-GRAY2は中型機や潜水艦、ミサイルなどを使いケルピーにつなげ、16ロックせよ

▲初登場の新型中型機。正面にいればなんてことない攻撃だが、ずれれば厄介なことになる

▲上の写真が厄介なことになった図。たいした弾幕ではないが、安全にこしたことはない。余裕のあるプレイヤーはこいつをロックの中継点にするといい

敵砲火を素早いロックできりぬけろ

このエリアから空港地帯へと突入する。序盤は砲台や戦車などの地上攻撃がメインとなり、中盤からは地上＆空中攻撃、後半は空中攻撃のみに変化していく。

それでは序盤から解説していこう。まず画面中央から左端にかけて配置されている戦車部隊が対空砲火で歓迎してくれる。それに対し、こちらはロックオンでお返ししてあげよう。すると敵が砲撃してこなくなるという不思議な現象がおこる。アーケードモードでも触れたが、これはゲームランク（難度）が低い1〜3面で使うことのできる、ちょっとしたテクニックで、砲台と戦車はロックオンされると沈黙するという習性があるのだ。この習性を利用し戦車を沈黙させてからスコアの高いタンクやポール、飛行機などの配置物にロックをつなげよう。得点はポール300点タンク400点その他は500点だ。ここでは最終ロックはR-GRAY1は飛行機に、R-GRAY2は左端の置物につなげよう。滑走路にさしかかると戦闘機と砲台が出現するので、先程の方法で早々に砲台を沈黙させ戦闘機、配置物の順でロックをつなぎ高得点を狙おう。まだ腕に自信のないプレイヤーはショットで戦闘機を破壊しつつ地上物でロックをつなげよう。滑走路には2面ボスが離陸しようとしているが現状ではダメージを与えることはできない。

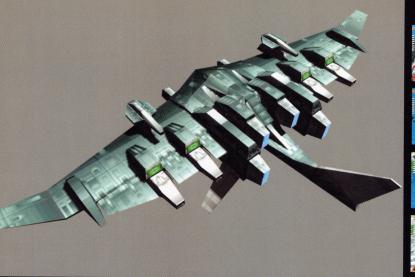
▲地上兵器沈黙の図。こうしてから思う存分ロックオンしよう

▲R-GRAY2での破壊例。後半はロックオンレーザー発射後に追加ロックだ

▲後半の得点に注目。R-GRAY2の本領発揮だ。R-GRAYIでもそれなりの得点だ

▲本文中で説明できなかったボス前の新型中型機。耐久力14と固いが、ショットを撃ちながらのロックオンレーザーかハイパーレーザーで速攻だ

▲R-GRAYIでハイパーレーザーをヒットさせると、戦闘機を巻き込むことができる。得点が64倍になり、一石二鳥だ

Stage2 BOSS ヴェルキンゲトリクス

Vercingetorix

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	128	150,000
回転砲台	40	5,000
エンジン	40	5,000
機雷	1	100

PATTERN 1 怒濤の速攻で撃沈せよ

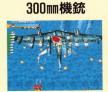
まず、ボスの攻撃開始前に本体中央へフルロックし、ハイパーレーザーを発射。攻撃を開始したら回避のための距離をとってショットで攻撃せよ。上昇後、機雷放出前にR-GRAY1はフルロックからハイパーレーザー、R-GRAY2はショットとロックオンレーザーで攻撃。機雷放出中はフルロックは難しいので、ショットで攻撃。再び機銃を回避しつつ攻撃。下降時にフルロックでとどめだ。装備が弱いともうしばらくかかってしまう。

◀初心者はボス攻撃中は無理にロックオンを狙わず、距離を取りショットで攻撃せよ

PATTERN 2 完全破壊は難しいぞ

ボス出現と同時に、右翼のレーザー砲台にロックオンレーザーを連続でたたきこみ、自機と同高度に並ぶ前にフルロックに切り替えロックを完了させる。同高度に並ぶと同時にハイパーレーザーを発射、エンジン部にも同時にダメージを与える。レーザー砲台による攻撃を避けつつ1つめのレーザー砲台を破壊。続いて右翼の右エンジンの破壊に移る。これもフルロックし、隣のエンジンにも同時にダメージを与えたいところだが、300㎜機銃による攻撃が始まったら無理をせずにショットによる攻撃に切り替え、機銃を回避しつつ本体の耐久力を削ろう。上昇後のジェット噴射攻撃の前に右エンジンの破壊を終え、噴射中に右翼の左エンジンにフルロックし破壊せよ。次の、エンジンからの機銃と300㎜機銃の攻撃の谷間にショット+ロックオンレーザーを撃ちつつ左翼に方向に移動。300㎜機銃攻撃時は回避しつつショットで攻撃する。その後の下降時に左翼砲台にフルロックし上昇と同時に

覚えてしまえば恐いのは機銃のみ。弾避けだけは練習するしかない

攻撃オプション1
回転砲台

攻撃オプション2
300㎜機銃

攻撃オプション3
機雷放出
＋
ジェット噴射

攻撃オプション4
誘導弾

攻撃パターン

回転砲台 ＞ 300㎜機銃 ＞ 上昇 ＞ 機雷放出＋ジェット噴射＋300㎜機銃 ＞ 300㎜機銃 ＞ 下降 ＞ 戻る

　レーザー砲台は自機に向け砲撃をしてくるので、引きつけて右、引きつけて左とテンポよく避けよう。300㎜機銃は実力で回避するしかない。コツとしては大きく動かずに正面にきた弾のみ小さく動いて回避する。次の行動は攻撃ではないのだが上昇する尾翼に当たり判定があるので接近しすぎないように注意。機雷放出＋ジェット噴射は攻撃のチャンスだ。機雷をショット＆ロックで破壊しつつ本体にダメージを与えよう。注意しなければならないのは、攻撃終了時にエンジンから飛んでくる機銃だ。次は再び300㎜機銃による攻撃の後、下降してレーザー砲台による攻撃に戻る。

　新攻撃として翼より前に出ると誘導弾を発射してくる。

ハイパーレーザーを発射、エンジンにも同時にダメージを与える。攻撃パターン最初に戻り、レーザー砲台攻撃中に、この砲台を破壊する。残ったエンジンは左エンジンから右翼エンジン破壊パターンと同様に破壊する。装備パーツを全て破壊し終わると本体の300㎜機銃攻撃のみとなる。砲撃中はショットを撃ちつつ回避に徹し、攻撃の合い間にロックオンだ。

▶翼部分破壊は極力ハイパーレーザーを使用し、効率良くダメージを与えよ

◀装備を失ったボスは、機銃による鬼のような攻撃をしかけてくる。回避しつつ攻撃だ

ONE POINT CHECK!

　エクストラの2面で特筆すべき点は、アーケードと比べての変更点の多さだ。4面や7面など他にも変更点の多い面はあるが、本質的な部分が変わったのはこの2面だけだろう。変化した本質的な部分とは、道中幾度となく登場する戦闘機「シグルーン」とボスの攻撃方法である。アーケードをプレイしていない人ならば「その程度の変化なの？」と思うかもしれないが、こいつらでいかにミスらないようにするかがアーケードでは大問題だったのだ。

◀アーケードの2面をプレイしたことのない人は、違いを体で感じてみよう

1 R-GRAY RANK UP!!

POINT 1 スキュラで稼ぐ

スキュラは8個のボディと1個の頭により形成されている。頭は10の耐久力を持ち、体は耐久力1で倍率もかかるが、それ自体の得点は0なのでザコや頭が発射するミサイルにつなげないと意味がない。しかし、ここはボディを無視し、頭に注目しよう。頭は20,000点と得点が高いので是非とも破壊したい。頭にロックをしているとミサイルを発射するのでロックをそれにつなぎ攻撃。その後、頭を再ロックし破壊せよ。

POINT 2 ラストロックは水上戦車

2面の中盤にさしかかると敵の数が多くなり、8ロックでは徐々に対応が難しくなってくる。その中で大切なのは、いかに高い得点を得られる組み合わせでロックをするかということだ。その中で200点の水上戦車の6機編隊は見落とすことはできない。耐久力2の潜水艦をロック後、水上戦車6機につなぎ一掃せよ。また潜水艦と発射する4本のミサイルも見落とすことのできない貴重な得点だ。ここでは中型機も出現するのでロック数稼ぎには困らないはずだ。

POINT 3 地上配置物は得点が高いぞ

2面終盤の空港地帯はこの面最大の稼ぎ所だ。敵も得点の高い地上兵器が多く、何よりも一見背景に見える地上配置物の存在が大きい。配置物はそれぞれポール300点、タンク400点、エレベーターの上の大型機500点、大型機の横の置物300点、滑走路のアーム500点、ヘリハッチ300点となっている。最終的にこれらにつなぐのが賢い稼ぎ方といえるだろう。また、地上兵器の中ではレーザー砲台が300点と高い点数になっている。

POINT 4 8ロックの特徴を活かせ？

後半に出てくる離陸前の2面ボスは1面と同じ様にロック数を稼ぐのに使える。ボス→戦闘機→配置物がよい感じだ。海上に入ると中型機が出てくる。こいつはロックをかけたまま、殺さずに後方に戦闘機が出現するまで待つ。そして戦闘機の出現と同時にハイパーレーザーを発射し、1面と同様に敵を誘導し爆風に巻き込ませろ。4機以上の撃破で通常のフルロックの得点を越えることができる。

◀考えられるベストは、頭に4回、ミサイル4発にロックし攻撃

▶その後、頭に6回ロックしザコ2機につなぐ。が、無理はするな

◀ただフルロックすれば良いというものではない。内容が大切

◀最初の狙いは500点の大型機だ。戦車2機を破壊し数を調整して…

▶戦車4機からタンク3個につなぎ最後に大型機だ

▶フルロックがすぐにできるのが8ロックの強みだ

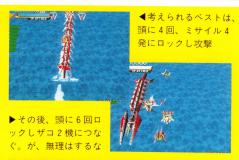
HIGH SCORE R-GRAY 2

▶ザコはショットで倒し、早々にスキュラの頭部や体にロックする

◀そして、ミサイル4つにフルロック。そう難しくはないはず

◀この場面のロックパターンは、いろいろと考えられる

▶このようにボスを利用してフルロックを決めていく

◀ステージ2のボスに安全地帯はない。速攻破壊が急務といえよう

POINT 1 スキュラについて

空中敵機をショットで倒しつつ、スキュラの頭部や体にロックし4基のミサイルでフルロックを決める。ただし、このスキュラに手こずっているとロック数が増えるアイテムを持つ敵が4機出ないので、フルロックを決めた後に即破壊する。低高度で展開する小型戦闘機から中型機へロックし、左側の戦闘機にロックする。すぐさま潜水艦に2ロックし戦闘機（ミサイル含む）でロックを決める。

POINT 2 ミサイルにもロック

左の中型機を即破壊し、潜水艦→右の中型機に完全ロック→潜水艦のミサイル4基→左後方と右後方より出現する水上編隊にフルロック。そして右の潜水艦2ロック→水上編隊にロック。その後すぐ潜水艦2ロック→潜水艦のミサイル4基→敵弾をばらまく中型機に完全ロック→水上編隊にロックする。最後は潜水艦2機→中型機に完全ロック→水上編隊にロック。ステージ1同様、これが完璧というロックパターンではない。

POINT 3 地上敵機にフルロック

戦車7台→タンク3つ→ポール2つ→戦闘機の置物2機→ハッチ2つでフルロック。その後はハッチ2つ→空中敵機にロックする。そして左の砲台→右の砲台→アーム→右奥の砲台→ヘリ3機→奥のアーム→さらに右奥の砲台→左奥の砲台→ボス4ロック→右のハッチ2つでフルロック。そしてボスとレーザーを撃つ4機編隊に計14ロックし、左のハッチ2つでフルロックする。または、その後の4機編隊数機にロックをつなぐ。

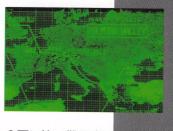
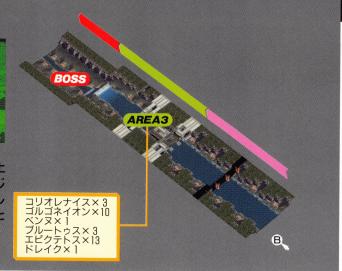
POINT 4 ボス戦前にボスで稼ぐ

レーザーを撃ってくる4機編隊数機→ボスに数ロック→ヘリ5機にロックする。ボスまたは中央より出現する中型機に12ロック→ハッチ4つでフルロック。その後は戦闘機を早く出現させるために、中型機を即破壊し戦闘機にできるだけロックをつなげていく。ボスは、ばらまき弾が回避しにくいので、左右どちらかの翼部にあるレーザー砲と通常弾発射口2基を破壊するとプレイが少し楽になる。

August 5,2219

EARTH
パルミラ渓谷

PALMYRA VALLEY

コリオレナイス×3
ゴルゴネイオン×10
ベンヌ×1
ブルートゥス×3
エピクテトス×13
ドレイク×1

2面に比べ難易度はあまり上がっていないが、ボスをはじめ特徴のある敵の攻撃に対して、回避パターンを作ることが大切な面だ。

アーケードモードとの変更点は、新型水上艇と2面で登場したレーザーを発射する新型ザコ戦闘機の出現。砲台地帯の配置と背景、ボスの攻撃の若干のアレンジと1～2面に比べれば変更点はなきに等しいほど少ない。厄介なのはドレイクとボスの攻撃のみ。これを見切ればクリアしたも同然だ。

ステージ3 登場敵機データ

敵機	耐久力	得点
高速水上偵察艇 ローレライ（EX.STAGE 3では水色に変化）	1	本体／200 赤いタイプ／4,000 ミサイル／100
汎用人型機動兵器 ドレイク（EX.STAGE 3では緑色に変化）	18	1,000
水上戦闘艇 エピクテトス（EX.STAGE 3では緑色に変化）	1	300
砲台	砲塔／1 台／1	砲塔／300 台／500

▶こちらはアーケードモードのダム基地砲台地帯

▶そしてこちらがエクストラモードの同位置の写真。見比べれば違いがわかるはずだ

背景のスピードに呑まれるな

AREA 1 ドレイクの砲撃をかわせ

初めてこの面を見たプレイヤーならば「なんて速いんだ」と思うだろうが、速いのは高速スクロールしている背景のみで、自機や敵機のスピードまで上がるわけではないので心配は無用だ。まず最初に登場する敵は、この面が初登場の水上艇「ローラレイ」。５機編隊横一列で登場し、画面中央でミサイルを発射し、画面前方へ消えていく。中央にいる時点で少なくとも水上艇はフルロックし、できる限りミサイルもロックしよう。当然、Ｒ-ＧＲＡＹ２なら全部をロックオンできることにこしたことはない。しかし、全ロックにはかなりの練習を必要とし、Ｒ-ＧＲＡＹ１ではフルロックに成功したとしても、ミサイル２本はどうしても残ってしまう。油断ならない攻撃なのでロックで撃ち洩らしたら、素直にショットを使い迎撃すべし。

▶水上艇と発射するミサイルはロックで対応し、撃ち洩らしはショットで破壊せよ

◀戦闘機＆水上艇の攻撃。最初のうちは無理をせずにショットを使おう

▶ドレイクは常に自機に銃口を向け攻撃約３秒前に銃口が点滅し攻撃を予告する

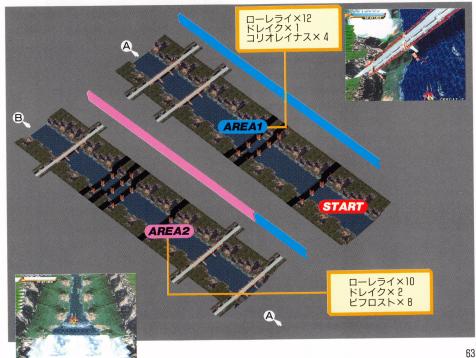
◀そして攻撃。弾足が速いので予告を見逃すと、慣れないうちは回避は困難だ

ローレライ×12
ドレイク×１
コリオレイナス×４

AREA1

START

AREA2

ローレライ×10
ドレイク×２
ビフロスト×８

AREA 2 注意するのはドレイクのみ

このエリアで出てくるドレイクは２機。しかも、戦闘機のレーザー攻撃と水上艇のミサイル攻撃が重なるのだ。と、書くと随分難易度が高そうに感じるだろうが、実際はショットさえ撃っていれば戦闘機とミサイルが防げるので、たいしたことはない。やはりここでもネックになるのはドレイクの攻撃だ。初心者は無理をせずにショットを使い、ミサイルと戦闘機による攻撃を防ぎつつ、ドレイクの体力を削り、攻撃予告に気を配り、ロックオンレーザーを叩き込もう。

R-GRAY１ならばドレイクにハイパーレーザーを使い戦闘機などを巻き込んで一網打尽にする方法もあるが、得点が飛躍的にアップするわけでもないので無理に狙う必要もないだろう。

R-GRAY２を操る上級者ならば､ドレイクは、難敵ではなく得点稼ぎのパートナーのはずなので、ドレイクでロック数を稼いだ後の追加ロックオンにより､高得点を狙え。 得点といえばこの面には破壊得点4,000点で更にロックオン倍率がかかるというボーナスキャラのような存在がいる。２機目のドレイク出現の後に背景の橋を通過したら画面左端に移動してみよう。出現してわずか２～３秒で橋桁に突っ込み自爆する赤い水上艇、それが4,000点キャラだ。クリア優先なら無理に狙う必要はないが、ハイスコアを狙うのなら決して逃してはならない敵だ。

◀ドレイクと他の敵による混合攻撃。初心者は無理せずショットを使おう

◀ハイパーレーザーを使って戦闘機を巻き込む手もあるが効果はあまり期待できない

◀やはり上級者はR-GRAY２による追加ロックでの稼ぎがメインになるだろう

▲こいつが、エクストラバージョンで１機目の4,000点キャラだ。普通にプレイしていれば気づくこともないだろう。それだけにありがたいキャラだ

▲しかし、出現したと思いきや、次の瞬間にはマシントラブルかどうかは知らないが、橋桁に激突、そして炎上。冥福を祈ろう「惜しい人を亡くした」

AREA 3 ロックで砲台を沈黙させよ

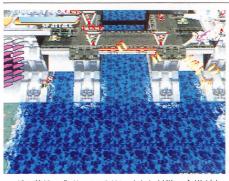
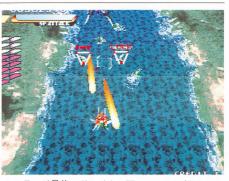
このエリアから敵のダム基地に突入する。アーケード版と比べ基地の外観が多少変更されているので、アーケード版からプレイしているプレイヤーは変更されているのが敵の配置だけではないということに初めて気付く場所だ。２面ボスの背景も変更されてはいたが、よほど冷静なプレイヤーでもない限り、気付かないのではないだろうか。

ダム基地が視界に入るころは、まだ前エリアで出現したドレイクが残っているので、破壊に専念するなり、ロック数を稼ぎ基地内の戦車につなげるなり実力に合わせた行動をとろう。しかし、破壊に専念する場合は、てこずると戦車からの砲撃にさらされることになるので、２面で紹介した砲撃を中止させるテクニックを使うのも有効だ。この技はゲームランクを変更していない限りこの面まで有効なので使用可能な間に使っておこう。ちなみにコンティニューを使う時は、ゲームランクが下がるので３面以降で使用可能な場合もある。基地の前半は多量の戦車と砲台、戦闘機による攻撃が重なる。しかし、戦車と砲台を沈黙させることができるので、戦闘機に注意しつつ、フルロックでレーザーを発射しよう。８ロックしかできないR-GRAY１は、得点稼ぎにスペシャルアタックを使ってみてもいいだろう。基地の後半はさらに新型水上艇と中型機による攻撃も加わるので実力に応じショットとロックを使い分けよう。

◀基地内の戦車、砲台は早めにロックオンして沈黙させよう

◀こうなってしまえばあとはどう料理するもプレイヤーの自由だ

◀ダム基地後半の攻撃。いろいろ出てきて賑やかだがさっさと御退場願おう

▶今回はR-GRAY２のロックオンレーザーで一掃

▲ダム基地の入り口にてドレイクと対戦。余裕があるなら、ドレイクでロック数を稼ぎ後ろの戦車につなげよう

▲ステージ最後のドレイク。下にいるのは新型の水上艇。ドレイクからロックをつなげたい所だがいやらしい攻撃をしてくるので、無理は禁物である

Stage3 BOSS ゼノビア

Zenobia

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	24	200,000
極太レーザー砲	20	20,000
アーム部	16	5,000
誘導レーダー発射口	10	3,000
機雷放出部	24	200,000
翼	16	10,000
機雷	1	100
ミサイル	1	30

PATTERN 1 速攻だと意外にあっけないぞ

これほど破壊するにあたって速攻という言葉が似合うボスはいない。運による要素が強いが、まず登場時の低高度旋回中に胴体中央を狙いロックオンレーザーを発射。最初の上昇と同時にスペシャルアタックを使用する。着弾点さえよければ、極太レーザー砲を破壊することができる。そして着弾中の無敵時間を利用し本体へ、ハイパーレーザーを発射。その間わずか数秒、秒殺。名付けて「スペシャルハイパーアタック」だ。

◀スペシャルアタックの無敵を利用してフルロック完了。あとは発射するのみ

PATTERN 2 パーツ破壊の醍醐味ここにあり

速攻とはうって変わりこちらでは全パーツ破壊の手順を説明しよう。手順といいっても本体を最後に破壊する以外は「必ずこうでなくてはいけない」という決まりはないので、参考にした後に、自分のやりやすいパターンを探してみよう。さて、こいつの場合もどこから壊しても問題ないのだが、極太レーザー砲を破壊すると厄介な機銃攻撃を開始するので、できれば最後に回したい。それ以外の攻撃で厄介というと機雷射だろう。的もでかく、攻撃機会も多いのでまずこいつから破壊することにしよう。同高度にいる間にパーツを破壊すると、そのダメージのためかよろめきながら一時的に下降するのでふだんロックしにくい翼をロックし、ダメージを与えよう。次に破壊するのはダメージを与えた翼側にあるアームだ。壊しやすい場所にあるので問題はないだろう。破壊したらダメージによる降下中に先程の翼を破壊し、ロック数が余っているようならば反対側の翼にもダメージを与え

多彩な攻撃に対しパターンを覚えて対処せよ

攻撃オプション1
機雷

攻撃オプション2
レーザー

攻撃オプション3
誘導レーザー

攻撃オプション4
極太レーザー

まずは機雷攻撃。低高度から浮上してくるものをバラまく場合と、同高度より射出する場合の2通りのパターンがあるが、どちらにせよ誘爆されると厄介なので早めに破壊しよう。アーム部より発射されるレーザーは正面で回避しろと言われたら厄介なことだが、アーム部より前に出れば攻撃は届かないので一時的な安全地帯となる。誘導レーザーは撃たせ、ある程度引きつけてから緊急回避しよう。極太レーザーは発射前に通常弾で自機を封じ込めるような攻撃をしてくるが、レーザーの攻撃判定出現は見た目以上に遅いので、あまり慌てることはない。通常弾による攻撃は4つのバラまきパターンの内、2種をランダムで選び攻撃してくる。

ておこう。残ったアームと翼もこのパターンと同様にアーム、翼の順に破壊しよう。そうすれば残ったのは本体と極太レーザー砲台のみ。できればハイパーレーザーで極太レーザー砲を破壊し、本体に少しでもダメージを負わせ、長引かないうちに本体も破壊しよう。

速攻、完全破壊と楽しませてくれるボスだ。

▶（使用前）以前はこんな私でしたが、R-GRAYに出会ってからというもの…

◀（使用後）こんなにスリムになりました。何といってもロックオンレーザーのおかげです

ONE POINT CHECK!

3面で初登場する4,000点キャラ。アーケードでは3面のみだったが、エクストラでは、4面と7面に各1機ずつ、計3機存在している。このキャラは、ただ4,000点というわけではなく耐久力が1なのでロックオンにより倍率を上げることができる。最大ロック時にはR-GRAY 1で512,000点、R-GRAY 2では、なんと999,900点（カウンターストップによる点数）も得ることができる。

◀その存在一つで4000点〜100万点のスコアを動かす大きさに似合わぬビッグキャラ

1 R-GRAY RANK UP!!

POINT 1 世話になります中型機

ここでも稼ぎの要は中型機だ。3面の中型機は人型ロボットの『ドレイク』、耐久力18の何回でもロック数を稼げる頼もしいタフネスマンだ。1機目の出現の時には5回ロックしつつショットを3～4秒ほど撃つ。そして、後3機の水上艇につなぎ攻撃、さらに再び7回のロックをかけ、左端より出現する水上艇につなぎ攻撃。すると離脱しようとするので最後にショット、余裕があればロックオンレーザーで破壊する。

POINT 2 自殺する前に殺せ

3面最大の稼ぎ所が2回目のドレイク出現の後に、画面左端から勇ましく登場し、3秒後に橋桁にぶつかり炎上する4,000ザコの登場するこの中盤だ。まずは、6回ロックし2機の水上艇につなぐ。そして7回ロックの後に4,000点ザコにつなげろ。ドレイクは自機に合わせ動くので下手をするととっておきの8回目を食われる可能性もあるので、途中で1回右にフェイントをかけるとよい。そのさい水上艇にロックできると◎。

POINT 3 基地内の稼ぎイロイロ

3機目のドレイクが出現するころには基地が見えているはずだ。ここでもドレイクを使いロックを稼いで基地内の戦車につなげよ。基地内は砲台や戦車が数多く配置されており、高得点マークのチャンスである。最終ロックとして狙いたいのは砲台の台座である。砲台を破壊するとロック可能になり、その得点は500点と魅力的だ。しかし、敵の数が多すぎ全てをロックするのは難しいのでスペシャルアタック使用も可。

POINT 4 ボスは当然完全破壊

多数のパーツにより構成されている3面のボス。個々のパーツは割と得点が高く、特に翼の1万点は非常に魅力的だ。しかし、ロックしにくい位置にあるためにその破壊にはリスクを伴う。他の装備にしたところで武装を外しているにも関わらずに攻撃はより厳しくなっていく一方である。しかし点数稼ぎにリスクが伴うのは当然。前のページの全破壊の攻略を読み、腕を磨きチャレンジしてくれ。

▶3面を通して世話になる中型機ドレイク。つなげるのは当然…

◀200点の水上艇だ。1機目の出現の時は3機の水上艇につなげる

▶ロック確認と同時にレーザーを発射せよ。自殺はさせるなよ

◀無駄なく動き回り、ロックオンレーザーのみで倒すもよし

▶スペシャルアタックを使い一掃するのもよいだろう

◀全て破壊すると手足をもがれたカニのような情けない形状になる

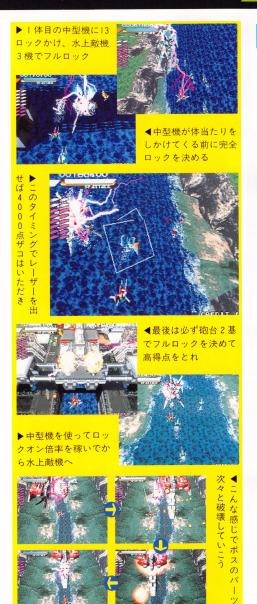
▶１体目の中型機に13ロックかけ、水上敵機３機でフルロック

◀中型機が体当たりをしかけてくる前に完全ロックを決める

▶このタイミングでレーザーを出せば４０００点ザコはいただき

◀最後は必ず砲台２基でフルロックを決めて高得点をとれ

▶中型機を使ってロックオン倍率を稼いでから水上敵機へ

◀こんな感じでボスのパーツを次々と破壊していこう

POINT 1 中型機を上手に利用

最初の水上編隊はミサイルごと完全ロックしたい。その後、空中敵機と水上敵機が現れた時点でレーザーを撃ち、新たに後方より出現する戦闘機にロックをつなげる。１体目の中型機に13ロック→水上敵機３機でフルロックする。その後、自機に体当たりしてくる前に１体目の中型機を完全ロック→後方より出現する水上敵機１機→右より出現する空中敵機すべてにロックする。とにかく１機も撃ち逃さないように。

POINT 2 4,000点ザコを逃すな

２体目の中型機が現れたら13〜15ロックし、中型機が左方向の画面へ向かう途中でレーザーを撃ちつつ、16ロック目に4,000点ザコを狙って倒す。このザコを逃すとステージ３のトータルスコアが100万点も違ってくる。慣れたら4,000点ザコの前に、航行している水上敵機３機もロックさせよう。その後、２体目の中型機は完全ロックし、水上敵機と左より出現する空中敵機にロックする。

POINT 3 ロックと戦車・中級

３体目の中型機に数ロック→戦車数台でフルロック。残りの戦車数台→後方より出現する空中敵機３機→奥の戦車→中央の砲台２機にロックする。その際、砲台の砲塔と砲台本体を確実にロックする。砲台は戦車より得点が高いため、戦車→砲台でロックオンの対象にすれば、かなりの高得点が稼げる。その後、中型機をロックしながらショットし、低高度のタンク２つでフルロックを決める。

POINT 4 ボスで大いに稼ぐ!!

このステージ３のボスは、もっとも破壊しがいのある敵。まずは誘導レーザー発射口を６基→両アーム部→両翼→機雷発射口→極太レーザー発射口→ボス本体の順で破壊しよう。旋回中は、両翼に狙いを定めてロックする。両アーム部破壊後、ボスが一瞬ひるむスキを狙って翼を破壊する。ボス本体のみとなった場合は速攻で倒そう。このステージ３はトータルスコア300万点は越えたい。

EARTH ORBIT
第3艦隊

3RD FLEET

1 大艦隊出現

3 対レーザー艦

2 対戦闘機戦

4 対ミサイル艦

この面の変更点の特徴として登場するザコキャラクターの種類が他の面の比較にならないほど増えたということが挙げられる。これら新登場の敵機とレーザー、ミサイル両戦艦の新たな連携攻撃に最初は戸惑いてこずることになるだろう。また、ボスの攻撃パターンも大幅に変更され、息を抜けるポイントが減っている。

ステージ4 登場敵機データ

種別	名称	耐久力	得点
大型レーザー巡洋艦	マリウス級	砲台／1 本体／3	本体／10,000 レーザー砲／300
制宙戦闘機	ファビウス	1	100 赤いもの／4,000
大型ミサイル巡洋艦	ネルヴァ級	砲台／1 本体／3	本体／10,000 ミサイルハッチ／500 ミサイル／300
艦載用迎撃砲台	ビトルビウス	同高度に出現/3 戦艦より出現/2	1,000
艦隊防衛戦闘機	ガイウス EX.STAGE４では青緑色に変化	1	300
強襲突撃攻撃機	アリアノス EX.STAGE４では青紫色に変化	3	1,000
艦載用戦闘攻撃機	ガルディオス	1	100
大型航宙母艦	ペテロ級	3	1,000

AREA 1 大艦隊出現

この面から地球を後にし、「惑星セシリア」を目指すことになる。そこでまず遭遇するのがこのセシリア連合派遣第3艦隊というわけだ。

スタートするといきなりミサイル艦がミサイル攻撃をしかけてくる。このミサイルはロックオンレーザー1発で破壊することができる。ロックしそこなっても、ショットさえ撃っていれば正面から突っ込んでくるものなら、何とか撃ち落とすことができる。しかし、横なぐりに突っ込んでくるものは、少々の時間、ショットの威力の弱い部分をくらったくらいではビクともせずに突っ込んでくるので接近される前に破壊なり回避なりの行動を起こそう。攻撃を仕掛けてくる戦艦は、砲台を全破壊するか、艦橋を破壊するかのどちらかで撃墜することができる。

なお、砲台全破壊時には砲台以外に本体破壊の得点も入る。

対戦闘機戦

最初に登場するミサイル艦の砲撃を開戦の合図にすぐさま戦闘機が出現、機雷散布攻撃を仕掛けてくる。

この機雷は2面ボスの放出したショットを妨げるだけの機雷とは違い、3面ボスが放出した爆発後広範囲に攻撃判定のある爆風を発生させ周囲の機雷を誘爆させる物によく似ている。違いはこちらの機雷には爆発前の自機への誘導がないという点だ。ある程度離れているからといってその爆発範囲は侮れないので油断は禁物である。その後に出現するのはミサイル中型機。耐久力は18と高く、発射するミサイルがロック可能とくれば上級者の点数稼ぎのために存在するとしか思えないが、初心者にとってはその装甲と攻撃能力は脅威以外の何者でもない。

初心者はショットは撃ちっぱなしにしてミサイルや機雷を防ぎ、ロックオンで敵本体を攻撃せよ。

▶高度が違う場合はミサイルが上昇してくるまで少々時間がかかる

▲効率よく倒すなら艦橋。得点を稼ぐなら砲台をそれぞれ狙え

▶油断してはいけないのがこの機雷。放っておくと爆発し、周りの機雷も誘爆するのだ

▶R－GRAYＩの場合はミサイル射出と同時にハイパーレーザーを使用する

◀R－GRAY２の場合は本体でロック数を稼いだ後に射出したミサイルにロックをつなぐ

対レーザー艦

先程の中型機に続いて出現するのがレーザー艦だ。初めてこいつの攻撃を目にした時は誰もが驚愕し、こう叫ぶだろう「厳しい」と。初めて目にする時は、道中に何機か失っていたりコンティニューを使用していることと思うが、ノーミス時の攻撃はこんなものではない。速さ、本数共に格段に上がり、レーザーの間隔は何とか自機が1機入れるほどの幅なのだ。これに比べればランクが下がっている時のレーザーはまさに「ハエが止まるほどの速さ」でしかない。

この驚異の攻撃の対応策は3つ。練習し、見切れる目と反応する指を養うか、出現場所を覚え攻撃前に破壊するか、それぞれの安全地帯を使うかのいずれかである。

練習は当然として、攻撃前破壊は不可能な場合と可能な場合があるのだ。

しかし、可能な場合でもリスクが伴うので薦められない。

▶という訳でレーザーの安全地帯の紹介だ。まずは1隻目。左端には届かない

◀2隻目も左端だ。安全だが得点は伸びないので、慣れたら抜け出そう

▶3隻目も左端だが、前2回の攻撃に比べ隙間の余裕は少なく恐い

◀4、5隻目も左端だが、他の攻撃が激しく、もはやレーザーの来ない場所でしかない

対ミサイル艦

ミサイル艦もレーザー艦同様に難易度がランクアップしていると、ミサイルの発射数が増え攻撃が激しくなる。レーザー艦は難易度が上がると嫌になるだけであったが、ミサイル艦はそうでもない。確かに攻撃が厳しくなるのは辛いが、その攻撃手段であるミサイルはレーザーとは違い、破壊可能でありしかも得点が高いのだ。発射されたミサイルから4つのミサイルハッチにつなげばかなりの高得点を期待することができる。

初心者はショットとロックオンレーザーを乱射しながら、機体を小刻みに左右に振り機体の安全を図りながら突破しよう。ミサイルにばかりに気をとられていると、同時に出現する戦闘機、中型機に不覚をとることにもなりかねないのでそれらに対しても注意を怠るな。レーザー艦地帯を突破すると安心しがちだがそれは罠だ。

▶レーザー艦と同様に砲台を全破壊すると撃沈できる。まさに一石二鳥だ

▲R-GRAY 2はザコ、ミサイル、砲台の順にロックをつなげると高得点が期待できる

Stage4 BOSS ハンニバル

Hannibal

兵装、パーツ	耐久力	得点
艦橋	60	250,000
上部甲板1	6	10,000
主砲	6	20,000
ミサイル砲台	8	10,000
ブロック	6	30,000
上部甲板2	6	20,000
主砲2	6	20,000
レーザー砲台	6	10,000
ホーミングレーザー砲台	10	10,000

激しい連続攻撃の中できる限りパーツを破壊せよ

攻撃オプション1
戦闘機+中型機

攻撃オプション2
ミサイルハッチ

攻撃オプション3
レーザー砲台

攻撃オプション4
中型機+戦闘機

攻撃パターン

戦闘機+中型機 → ミサイルハッチ → レーザー砲台 → 中型機+戦闘機

最初に出現するのは新型戦闘機と新型中型機だ。戦闘機は左右両側から出現し、自機に向け弾を発射する。中型機は画面前方より出現し、こちらも自機に向け断続的に弾を発射してくる。画面内に敵が出すぎると自機に向け飛んでくる弾であふれかえり、回避が困難になるので初心者はショットを使い早期に破壊しよう。ミサイル砲台はミサイルを使い稼ぐ方法もあるが、破壊するなら手前の4つを先に破壊する。レーザー砲台はレーザー艦同様の攻撃をしてくる。ここは回避に徹した方がよいだろう。次は一見、中型機のみに見えるが、画面前方低空を左方向に向け通過するだけの戦闘機がいる。実はこの中の1機に4,000点キャラがいるのだ。

後半は艦橋にあらかじめダメージを与えておくチャンスだ

攻撃オプション5
光子魚雷

攻撃オプション6
戦闘機

攻撃オプション7
ミサイルハッチ

攻撃オプション8
機動レーザー砲台

光子魚雷 → 戦闘機 → ミサイルハッチ → 機動レーザー砲台

前の中型機が残っている状態で光子魚雷が来ると少々苦しいので、中型機は早々に破壊しよう。光子魚雷は画面前方で十分に引きつけてから後方に移動し回避する。次の戦闘機は弾こそ撃つものの、大した攻撃ではないので、甲板に配置されたパーツを破壊するチャンスである。続く攻撃は2回目のミサイルハッチだ。1回目で解説通り破壊をしていれば後方の4つのハッチが残っているので、この攻撃で全滅させよう。次は機動レーザー砲台だが、ここでは艦橋にダメージを与えるために、正面の機動レーザー砲塔のみを破壊し、艦橋を攻撃しよう。最終攻撃時は時間的余裕がないため、ここで艦橋にダメージを与えておくことは大切なのだ。

時間的余裕は無い。ザコにかまわず艦橋を破壊せよ

攻撃オプション9
レーザー砲台

攻撃オプション10
反射レーザー砲＋戦闘機

攻撃パターン
レーザー砲台 → 反射レーザー砲＋戦闘機

いよいよ最終段階である。1回のレーザー攻撃の後に反射レーザー攻撃が始まる。そしてすぐに戦闘機も出現、攻撃に参加する。それぞれ上手に攻撃すればそこそこの得点は狙えるが、それらを攻撃している間にいつボスが自爆しないともかぎらないので、攻撃はボスのみに集中しよう。

▲2回目のレーザーの安全地帯はここだ。艦橋にロックをかけながらやり過ごせ

▲反射レーザーも引きつけてから避ける戦法が有効。発射直後は攻撃判定がないぞ

ワレ敵旗艦ヲ撃沈セリ

このボスには、繰り返し行われる攻撃パターンというものが存在せず、用意された攻撃を決められた順序に添って行っていき、最終的にボスの弱点ポイントを伴う攻撃に到達する。ボスの中では特殊な存在と言えよう。画面は強制的にスクロールするので、自分の意志で動き回ることはできない。よって、破壊できなかったパーツ等があったとしても、戻ることはできない。ハイスコアを狙う場合は敵の攻撃方法と破壊できるポイントを完全に記憶する必要がある。

完全破壊を狙わないにしても回避のために攻撃を覚えなければならない。

パターンによる回避が通用するものに関しては写真で説明しているのでそちらを参照してほしい。パターンの通用しない戦闘機、中型機は出現場所を覚えて早期破壊し、戦艦のパーツ撃破に力を入れよう。

◀ミサイルハッチは1回目の攻撃で手前4か所を集中的にロックオンして破壊する

▶そして2回目の攻撃では撃ちやすい位置にある奥の4か所を破壊し完全破壊だ

◀1回目のレーザーは2発とも画面右端で回避することができる

▶光子魚雷は画面前方で同高度ギリギリまで引きつけ、一気に後退して回避する

◀光子魚雷は発射時から自機を誘導しつつ上昇し同高度に到達すると爆発する仕組みだ

▶最後に残る反射レーザー砲とレーザー砲台は破壊したければスペシャルアタックだ

ONE POINT CHECK!

3面に引き続き4面にも4,000点キャラが出現する。3面でも位置的にわかりづらく出現時間が短かったが、この面ではそれらに加えて、とても小さくなった上に他の敵キャラの下に隠れるなど、破壊しづらさに磨きをかけての登場だ。場所さえわかれば3面に比べ、はるかにフルロックでの撃破がしやすいので、ハイスコアを狙うならば、是非とも練習してバンバン高得点を出してくれ。

◀ここが出現ポイントだ。対ボス戦中なので、見落としに注意せよ

1 R-GRAY RANK UP!!

POINT 1 ハイパーレーザー大活躍

この面で初めて登場するミサイル中型機。こいつを使いハイパーレーザーで得点を稼ぐおいしい方法がある。まず登場したらフルロックし、いつでもハイパーレーザーを撃てる状態にする。そしてロックオン可能な小型ミサイルを射出した時を狙いハイパーレーザーを発射。発射された小型ミサイルは爆風に巻き込まれ、次々と6,400点の表示に化けていく。この面に限らずこの中型機にいつでも通用する方法だ。

POINT 2 下の戦艦は背景じゃないよ

さてこの面で下を向けばどこにでもいるのが低高度の戦艦だ。これらは攻撃してこないがロックオンレーザーでしっかりと破壊することが可能である。R-GRAY2では、下の戦艦にロックがかかってしまうとレーザーがなかなか戻ってこないが、R-GRAY1ならば思う存分撃ちまくることができる。1隻につき5,000点は馬鹿にはならない。またそこからザコにつなぐのもていいだろう。

POINT 3 SPアタックポイント①

こいつはスペシャルだというポイントを2か所紹介しよう。最初のポイントは2機目のミサイル中型機がミサイルを発射した時だ。この時右のレーザー艦と下の空母から出てくるザコを巻き込めるとベスト。次のポイントはこの直後。ザコ戦闘機の編隊が機雷を射出した時。奥のレーザー艦を巻き込めればベストだ。うまくいくけばこちらの方が点数は高いが、ランクが下がると機雷が少なくなり点は激減。

POINT 4 SPアタックポイント②

先程の道中でのポイントとは違いこちらはボス戦中のポイントだ。そしてターゲットはミサイルハッチより射出されるミサイル。使用するのは2回目のミサイル攻撃の時だ。ハッチより射出されるミサイルが元気よくスペシャルアタックの渦に飛び込んでいき次々に高得点の表示に変わっていく様子は、見ていて非常に気持ちがいい。ダメージを与えたハッチを破壊するのを忘れずに。

▶下の戦艦にロックをかけないようにフルロックせよ

◀R-GRAY2だと邪魔な戦艦だが、こちらでは違うぞ

◀これは1個目のポイント。状況によりどちらで使うか決めよう

▶ミサイルは300点と非常に点数が高いのが魅力

HIGH SCORE R-GRAY 2

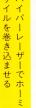
▶ステージ序盤は稼ぎどころ。ロックをつなげていこう

◀ハイパーレーザーでホーミングミサイルを巻き込ませる

◀ミサイル砲とミサイル砲発射口は完全破壊を目指したい

▶中型機をロックしてレーザー砲発射口へつないで高得点を

◀ステージ４の4,000点ザコ。ボス本体と中型機でロックを稼ぐ

▶ＳＰアタックはボスのミサイル砲発射口で使用するのが一番？

POINT 1 機雷はロックオンの友

スタート直後、右前方にいるミサイル艦のミサイル砲をロックしてから、ミサイル砲発射口を完全ロックする。後方より出現する戦闘機編隊→右後方より出現する戦闘機編隊でフルロック。前方より出現する戦闘機編隊→レーザー砲発射口４基→前方より出現する戦闘機編隊（や機雷）にロックする。うまい具合にロックできれば､ステージ序盤のこの時点で100万点近い得点を稼ぐことができる。

POINT 2 中型機の対処方法

１機目の中型機が中央前方より出現する。この中型機はホーミングミサイルを発射してくるので、ミサイルを撃つタイミングを見計らってハイパーレーザーで得点を稼ぎたい。もしくは中型機に10ロックし、ホーミングミサイルでフルロックする。２隻目のレーザー艦が去った後、左後方より機雷をばらまく戦闘機が出現する。この戦闘機は機雷ごとロックし、左前方より飛んでくるミサイル砲へロックをつなげよう。

POINT 3 美味しいミサイル砲

２機目の中型機は本体４ロック後、低高度の６機編隊をロックしてから、ホーミングミサイルでフルロックする。３隻目のレーザー艦後、空中敵機と艦隊砲撃の繰り返しとなる。後半は空中敵機が少ないため、低高度の戦艦→空中敵機の順でロックしよう。または空中敵機や中型機にロックしてから、レーザー砲発射口を破壊することでも高得点が狙える。ミサイル砲とミサイル砲発射口は得点が高いので完全破壊しよう。

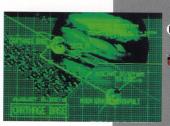
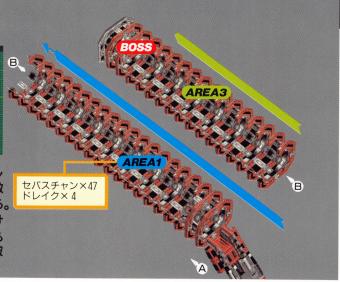
POINT 4 SPアタックの使い所

ステージ４でのスペシャルアタック・ポイントはどこか。まず序盤では、２隻目のレーザー艦がレーザー砲を撃つ瞬間の前に中型機がホーミングミサイルを撃つ時。中盤では低高度で飛来する空中敵機とミサイル砲に合わせて。後半なら一番最後のミサイル艦と中型機４機に合わせる。また、ボス戦時のミサイル砲発射口も狙えるが、レーザーで破壊した方が高得点が期待できる。

EXTRA MODE
STAGE 5

August 5,2219

SECILIA ORBIT
カルタゴ基地

CARTHAGE BASE

月の重力カタパルトを利用したワープにより、いよいよ敵セシリア星系へと舞台は移る。まずは地球へ戦艦を送り続けてきた敵宇宙軍主力拠点ともいえる、“カルタゴ基地”を破壊し尽くす。

全体のステージマップはアーケードモードとほぼ同じ。ただ唯一ボス戦時の背景に水色の星が新たに加わっている。じつは、この星が「セシリア」であり、その隣にある大きな星が「セラフィム」となる。敵の配置や行動パターンは、とくにステージ後半がアーケードモードと大きく異なっている。

ステージ5 登場敵機データ

敵機	耐久力	得点
汎用人型機動兵器ドレイク	12	1,000
宇宙戦闘爆撃機レムス	1	本体／500 機雷／100
砲台88式対空砲台	砲塔／1 本体／1	砲塔／300 本体／500
艦載迎撃機カトゥルス	1	100
制宙戦闘機ロムルス	1	200
戦闘突撃艇セルキー	1	100
無人迎撃ホッドクレイジービット	3	100
戦車ゲオルギウス	1	200

※小隕石「AST L」は耐久力２／得点200。大隕石「AST M」は破壊不可能。

レムス×8
リビウス×10
セルキー×40
対空砲台×10
ゲオルギウス×12
カトゥルス×8
クレイジービット×7

レムス×14
アリアノス×4
ロムルス×8

START
AREA1
AREA2
AREA1
A

▶ロックオンレーザーで稼ぐことを考えなければ、楽といえる前半の隕石群。巨大隕石は破壊不可能

	機体	耐久力	得点
	迎撃戦闘機リビウス	1	200
	強襲突撃攻撃機アリアノス	3	1,000
	戦闘偵察機セバスチャン	1	100〜4,700（1機ショットで倒す毎に+100）

ついにセシリア星領域へ

前半は宙域を制せよ!!

軍事ステーション〝カルタゴ基地〟を目指すため、隕石群を抜けていくことになるのだが、無数の隕石によって進路を塞がれてしまいやすい。宙域を制するためにも、小さな隕石をできるだけショットやロックオンレーザーで破壊したいところ。敵の小型戦闘機の迎撃も、これで楽に対応できステージ前半の戦局を有利に進められる。

１回目の小型戦闘機出現後、エクストラモードで新たに加わった中型機が登場する。後半のステージとはいえ攻撃方法はパターン化しており、また倒すと得点も高いので、４機全て撃ち逃さず順序よく破壊しよう。

巨大隕石をすぎる辺りから、小さな隕石の隙間を縫うように、小型戦闘機が再び現れ弾を撃ってくる。ここでは隕石に次々とロックさせ、それから小型戦闘機をロックオンレー

ザーで破壊すれば高得点が期待できる。
その後、隕石群から抜ける直後に、高高度から小型戦闘機の編隊が現れるが、移動スピードと敵弾が速いため、レーザーよりショットで確実に対処するのが無難。自機がR－GRAY２ならロックオンレーザーでの撃破も可能ではある。

AREA 2 カルタゴ基地での攻防

〝カルタゴ基地〞にたどりつくと早速、戦艦のレーザー砲が出迎えてくれる。ステージ４の戦艦と同様に、砲台を全てロックオンレーザーで破壊し戦艦を沈めよう。
何隻かの戦艦が駐留している付近では、小型戦闘機による機雷攻撃が非常にくせ者。ただし、その機雷にロックさせることで、ロックオン倍率を稼ぐことはできる。機雷の爆風を避けきれないなら、小型戦闘機が低高度旋回中に、戦艦と共にロックオンレーザーで撃墜してしまおう。
このエリアの後半では、戦車や砲台の数が多く設置されており、敵弾が乱れるように飛んでくる。ロックオンレーザーで破壊し尽くすのもいいが、得られる得点から判断するとスペシャルアタックの使いどころ。発射のタイミングは、次々と急上昇してくる２回目の小型戦闘機２機目が同高度へ達したとき。場合によっては100万点以上の得点が期待できる。スペシャルアタックを使えない、もしく

◀中型機４体は左から順序よく破壊していこう。撃ち逃すと去り際に弾を撃ってくる

▶この空中戦闘機の編隊も無理にロックオンレーザーで狙う必要はない

◀敵戦艦のレーザー砲が凄い勢いで飛んでくる。上手に８基の砲台をロックしたい

◀次に低高度から上昇してくる戦闘機に、ロックオンをつなげて得点を稼ごう

▲機雷→戦艦→戦闘機の順でロックすることで、かなりの得点を稼げる。R－GRAYⅠでも狙えないことはないが、機雷の残弾にやられないように

▲ステージ５のスペシャルアタックのポイントは、地上敵機が多数存在するこの位置。50万点以上は稼ぐことができる

は使いたくないのなら、前方後方左右と弧を描くような移動をすることで、敵弾を誘導しながら攻撃を仕掛けよう。

戦車や砲台の群れを抜けると、空中敵機クレイジービットが多方向レーザーを撃ってくる。倒すのに手間取っていると、無数のレーザー攻撃によって逃げ場を失いかねない。できるだけ敵出現と同時に破壊し、レーザーを撃たせないように。

高速で飛来し、次々と現れては敵弾を撃ってくる空中敵機は出現パターンが決まっている。ただしレーザーでは倒しにくいため、敵弾避けに専念しつつショットで迎え撃とう。

◀戦車をロックオンレーザーで倒し続けると、次々と格納庫から、戦車が現れる

▶戦闘機の編隊は上昇中にロックしておき、砲台ロック後にレーザーを撃とう

◀アーケードモード同様に、クレイジービットは登場後、即破壊が鉄則。多方向レーザーの回避が困難なため

◀R-GRAY2なら、最初の高速戦闘機12機はロックオンレーザーで倒せる

AREA 3 フルロックオンを決めろ!!

アーケードモードのステージ5と比べると敵の配置や敵行動パターンが変更された。ロックの対象となる小型戦闘機の編隊が何機も現れ、確実にフルロックを決められる。明らかに「フルロックして下さい」と言っているようだ。また中型機をロックオン倍率に入れた完全フルロックをすれば、さらに高得点が稼げる。中型機は一番最後の2体を含めると、全4体が登場する。小型戦闘機の編隊と中型機の位置を確認しつつ、最適ロックパターンを完成させよう。

そのためにも、このエリアにくる前にロック数を最大にしておこう。ステージ5では緑色のアイテムが最低でも3つ回収できる。

◀後半の中型機と小型戦闘機の編隊が登場時のR-GRAY2フルロックパターン例。中型機の弾を避けつつ、確実にフルロックを決めたい

ガイセリック

Genseric

兵装、パーツ	耐久力	得点
ボス本体	200	300,000
レーザー砲	60	10,000
ホーミングレーザー発射口	20	3,000
壊せる弾	ロック不可	10

AREA 4 両脚部の発射口を狙え

ボス登場と同時に、まずは脚部の誘導レーザー発射口の完全破壊を急ごう。この発射口を残していると、脚部のレーザーに加え肩部の誘導レーザーも同時に発射され回避が非常に困難となる。また誘導レーザーとレーザー砲の複合攻撃も避けにくく、生存は保証できない。もし初期の段階で上記いずれかの攻撃パターンが来た時は、以下の回避方法で避ける。脚部＋肩部の誘導レーザーは画面前方右で待機し、誘導レーザーを引きつけてから後方右、後方左と移動して回避しよう。誘導レーザー＋レーザー砲は、画面中央後方で待機し、誘導レーザーが飛んできたらボス真正面前方へ移動して回避しよう。ただし、どちらも回避移動のタイミングが難しいため、スペシャルアタックを使用して切り抜けよう。

AREA 5 その他の攻撃の回避方法

ボス旋回中の光子魚雷は画面前方へ移動することで、うまい具合に回避できる。ただし安全地帯ではないため、常に左右へ動くこと

◀このボスの完全破壊は難しい。両脚部と、どちらかの腕部を破壊したら本体をたたこう

◀ボス登場直後に、この攻撃パターンなら、回避が難しいのでスペシャルアタックを使おう

脚部の誘導レーザーをまずは完全破壊!!

攻撃オプション1
直線レーザー

攻撃オプション2
誘導レーザー

攻撃オプション3
レーザー砲

攻撃オプション4
光子魚雷

攻撃パターン

レーザー砲・直線レーザー・誘導レーザー
通常弾(ばらまき)・通常弾(青弾)・誘導拡散弾
→ 繰り返し → 光子魚雷

●繰り返し(脚部の発射口が全破壊させると旋回を止める)
●誘導レーザー+レーザー砲/通常弾(青弾)+レーザー砲、の複合技もある

誘導弾が新たに加わったことと、通常弾の青弾に得点がついた。またボディカラー変更を含めると、この3つがアーケードモードの同ボスとの変更点だ。

攻撃パターンはアーケードモードと同様に、ランダムな攻撃パターンと、旋回中の光子魚雷攻撃を交互に繰り返す。脚部の発射口を全て破壊するか、または時間経過によることで旋回をやめ、レーザー砲中心の攻撃パターンにかわる。なお、スペシャルアタックを使わずして完全破壊をするのは難しく、タイムオーバーとなりボスが自爆することが多々ある。無理をして完全破壊は狙わないこと。

で光子魚雷を誘導しつつ牽制しよう。

回避しにくい誘導拡散弾は、中央の隙間を突破しボスの真正面に一度出て、誘導拡散弾が戻ってきたところを見計らって後退する。

レーザー砲+通常弾(青)は、レーザー砲の間と間で待機し、通常弾(青)を破壊しつつボス本体へダメージを与えよう。

ボス本体の耐久力はかなり高いぞ。

▲エクストラモードで新たに加わった誘導弾

ONE POINT CHECK!

ここでは、全ステージボスの破壊できるパーツ数(本体は含まず)を以下に示した。もっともパーツ数が多いのはステージ4のボスだが(低高度の戦艦は含まず)、破壊しがいのあるボスといえば、やはりステージ3といえるだろう。

ステージ1:6か所/ステージ2:6か所
ステージ3:11か所/ステージ4:25か所
ステージ5:8か所/ステージ6:3か所
ステージ7:2か所/ステージ8:27か所

▲ステージ5のボスは耐久力が高く、完全破壊するのが難しい。

▲カルタゴ基地では、背景バックに「セシリア」が美しく映える。

1 R-GRAY RANK UP!!

POINT 1 隕石群は安全策!?

ステージ5の序盤は隕石群だ。ここでは破壊可能な耐久力2の隕石と倍率のかかる戦闘機の編隊が出現する。そしてこの戦闘機が500点と非常に点数が高く、まさに稼ぎどころだが、ここでのフルロックは危険を伴う。フルロックするまでの間はショットの多用ができないので無防備な状態が続く。その上、弾を撃たれたら逃げ場のない隕石の間を縫って戦闘機をロックしなければならないのだ。

POINT 2 ソツなく稼ごう

隕石群を抜けるといきなり出てくるレーザー艦。レーザー艦の中心が安全地帯なので機体を小刻みに振りながら全砲塔をロックして撃沈しよう。砲塔は1個につき300点とかなりおいしい点数だぞ。次に来るのが機雷を射出する戦闘機。ここまでミスがなければかなりの数の機雷を射出するので、即ロックし爆発前に攻撃せよ。スペシャルアタックでもかなり稼げるが、この直後にスーパーなポイントがあるので控えよう。

POINT 3 ここでSPアタック!!

ここではスペシャルアタックを通り越してデリシャスアタックとでも言いたいぐらい点が入る。おそらくエクストラモード中最大のスペシャルアタックポイントであろう。ランダムな着弾ポイントによりかなりの誤差が出るが、それでも軽く100万点を越える可能性のあるポイントなので使わない訳にはいかないだろう。先程の写真ではないが、残機があり、ゲージが溜まっていないようなら死んででも取りたい得点だ。

POINT 4 ここでフルロック!!

終盤のドレイクと数珠のようにつながった戦闘機が出てくるポイントである。戦闘機は8機、8機、5機、5機、8機、8機の順の編隊で登場するので8機編隊の時はそのままフルロックし、5機編隊の時はドレイクを使いフルロックにして撃つ。タイミングは難しいがドレイクにハイパーレーザーを打ち込み敵編隊をすべて爆風の中に追いやるという荒業もあるぞ。成功すればR-GRAY 2なみに得点が稼げる。

◀安全にいきたいが500×128点は是非ともほしい…

◀レーザー艦にフルロック。ロック数は減ってないかな？

▶死んで回復させるから使うんだという人は止めません

◀ここだ！　ここで使うんだぞ！　間違えるな、ここだ！

▶理想をいえば敵機16×6400点で10万2400点!?

HIGH-SCORE R-GRAY 2

◀隕石は耐久力２。しかもロックオン倍率にならない

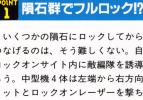
▶中型機４機を左から順に速攻で破壊していく。撃ち逃すな！

▶機雷の数を抑えるためにも、敵機をいくつか破壊してしまおう

◀戦車が次々出てくるところでも、うまい具合にロックがつながる

◀高速で登場する敵機も、できるだけ逃さずロックしていく

▶ショットで基本点を上げてロックオンすれば相当な点数稼ぎになる

POINT 1 隕石群でフルロック!?

いくつかの隕石にロックしてから敵編隊へロックをつなげるのは、そう難しくない。自機を左右に動かし、ロックオンサイト内に敵編隊を誘導させるコツをつかもう。中型機４体は左端から右方向へ流れるようにショットとロックオンレーザーを撃ち、完全破壊に徹すること。巨大隕石が中央に現れると、無数の小さな隕石に交えて敵編隊が現れる。ここは少なくてもフルロックを１回は決めたいところだ。

POINT 2 機雷で、さらに高得点

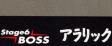
レーザー艦のレーザー発射口に完全ロックし、１隻目の駐留している戦艦と、低高度から上昇してくる編隊数機でフルロックする。その後、機雷→駐留する戦艦→空中敵機の順でフルロックしよう。左手前から上昇してくる敵編隊も同じようにフルロックしよう。いかに機雷で稼げるかがポイントだ。その後は残った機雷に注意しつつ、戦艦→上昇してくる敵機とロックをつなげよう。

POINT 3 ここでSPアタック!!

戦車と砲台が密集している地点でスペシャルアタックを使う。まず上昇してくる１回目の敵機→砲台２基にロックし、左低高度より上昇してくる２回目の敵機は、早めにレーザーで倒しておく。その後、右低高度から上昇してくる敵機に合わせてスペシャルアタックを使おう。タイミングとして３回目の上昇敵機２機目が同高度に達した時、うまい具合に画面中央へ着弾させる。場合によっては100万点以上稼げる。

POINT 4 必ずできるフルロック

ステージ後半は中型機に合わせて、敵編隊が次々と現れる。まずは１体目の中型機見逃し→右前方より登場する敵編隊８機→その後、左後方より登場する敵編隊８機でフルロック。２体目の中型機１ロック→右前方より出現する敵編隊→中央後方より出現する敵編隊→左前方より出現する敵編隊でフルロック。中央前方より出現する敵編隊→右後方より出現する敵編隊で完璧フルロックだ。

アラリック

Alaric

兵装、パーツ	耐久力	得点
ボス本体	230	350,000
バスターランチャー	32	10,000
汎用型高機動ビット×2	40	5,000
ミサイル	1	30

飛行形態とオプション

ビットを破壊しておかないと、ボス本体との連携攻撃を避けるのはつらい。まずはボス本体よりビット2機を即破壊したい。

ボス登場シーンの際に、できるだけ右側のビットを攻撃してから、ばらまきの多い通常弾を画面左手前か右手前で避けよう。その後のボス1回目の下降→上昇中までに右側のビットを破壊し、3回目の下降→上昇までには残り1機を完全破壊しよう。それからボス本体のバスターランチャーを叩こう。

◀ビット破壊は急務。ぼやぼやしていると、オプションの攻撃でこうなりかねない

AREA 5 ロボット形態時の対処

飛行形態時の通常弾は、登場1回目の通常弾よりばらまく数が少ない。とはいえ、敵弾が速いため、近づいてロックオンレーザーを撃つのは危険だ。ここは大きなUの字を描くような移動で避けに専念しよう。

上昇レーザーを安全に避けるためには画面後方の中央付近がよい。画面中央で上昇してくるレーザーは、上昇時の軌跡と同じ位置を真っ直ぐ飛んでくるため避けやすい。そして通常弾ばらまき後の下降→上昇後は、確実に

◀バルカン砲の安全地帯。ただしボスを右方向へ向けるよう誘導させないと完全にはならない

オプション破壊が最優先!!
本体は、かなりの耐久力を誇る

攻撃オプション1
上昇レーザー

攻撃オプション2
スプレッド弾

攻撃オプション3
バルカン砲

攻撃オプション4
レーザー

攻撃パターン

通常弾 → [ロボット形態] スプレッド弾(レーザー) → バルカン砲 → [飛行形態] 上昇レーザー → 通常弾

繰り返し

※ロボット形態時に左右2機のオプション攻撃(直線レーザーと誘導ミサイル)もある。
※バスターランチャーを破壊すると、スプレッド弾からレーザー攻撃に変わる。

アーケードモードとの違いはボディカラーのみ。攻撃パターンは一切変わっていない。ビット2機とともに飛行形態で現れ、最初だけ通常弾を4回ばらまく。急降下しながら上昇中にロボット形態へ変形し、バスターランチャーでスプレッド弾を数回にわたって撃ち出す。その後、300㎜ハンドガンからバルカン砲を3回乱射し、飛行形態へまた変形する。急降下後、今度は上昇レーザーを画面全体に放つ。そして同高度に上昇すると通常弾をばらまき、上記の行動を繰り返すことになる。バスターランチャーを破壊すると、両肩よりMLSレーザーを他方向に発射するようになる。

ハイパーレーザーを決めたい。

スプレッド弾は撃つ瞬間に画面前方へ回避しよう。バルカン砲は発射前に一度ハンドガンのある左腕へ移動してから(右画面方向へボスを向かせる)、ボス右腕の真横で待機すれば安全。バスターランチャーを破壊すると多方向レーザーの攻撃に移る。ボスの向きを誘導させて回避しよう。

▲ボスを誘導すればレーザー攻撃時が無防備に

ONE POINT CHECK!

ステージ6のボスは最終ボスに次いで本体の耐久力が高い。これはステージ5のボス同様、無防備な移動シーンがあるため耐久力が高く設定されているのだろう。参考に各ステージのボス耐久力は以下の通りである。
ステージ1は100/ステージ2は128/
ステージ3は24/ステージ4は60/
ステージ5は200/ステージ6は230/
ステージ7は120/最後のボスは350

▲ステージ3のボスはハイパーレーザー1発で本体が倒せる

▲ステージ6よりステージ5のボス本体の方が固く感じる

1 R-GRAY RANK UP!!

POINT 1 中型機でドン

低高度にいる中型機とザコを使ったハイパーレーザー稼ぎ3連発だ。まず1機目が画面内に現れたらすかさずフルロックし、次の中型機に向かいつつタイミングを見て1発目を発射。ここで出遅れると2機目、3機目の時にフルロックが間に合わず、ハイパーレーザーを発射しても戦車は既に通過ということにもなりかねない。迅速な行動が要求される。

POINT 2 中型機でドンドン

4面のミサイル中型機稼ぎの応用だ。ここでは3機のミサイル中型機が登場するが、最初の1機は速攻で倒す。次の2機のうち、どちらかをフルロックし、ミサイル発射を待ってハイパーレーザー発射。発射後はフルロックし爆発している中型機に近寄り、もう1機のミサイルを爆風内に誘導する。ここはスペシャルアタックポイントでもあるが、ランクが下がっているかゲージがなければこの方法がよいだろう。

POINT 3 又はSPアタックでドドン

上と同じポイントでのスペシャルアタック稼ぎだ。タイミングはミサイルが出た瞬間。発射位置は画面中央だ。タイミングが合えば、次々と飛び出すミサイルに加え戦闘機編隊が射出する大量の機雷が加わり大量の得点を期待できる。6面はコレというポイントが少ないので、是非とも成功させたいものである。ランクが下がっていると機雷の数が少ないのでその場合は上の方法を取るのも悪くはない。

POINT 4 基本はいつでも大切だ

「中型機でロックを稼ぎザコにつなげ」。何回も言うように点数稼ぎの基本はココにある。このポイントにはコレといった敵も配置物もないのでこの基本戦法で稼ぐしかない。派手に稼げるポイントとは違い大きな得点にはならないかもしれないが、こういった場所での細かい積み重ねがハイスコアにつながるので、ナメてかかってはいけない。敵の攻撃はかなりきついので注意が必要だ。

◀目の前ので爆発する中型機に向かって突っ込んでいくザコ達

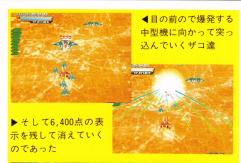
▶そして6,400点の表示を残して消えていくのであった

◀スペシャルアタックゲージが溜まっていなければこの方法だ

▶ランクが下がっていなければ上よりもこちらの方が点数がよい

◀後半ははっきりいってココというポイントがまるでない

◀ステージ6序盤のロックパターン。意外とロックがつながる

◀この中型機3機と後方から登場する敵機を完全破壊したい

◀まず1体目（と2体目）を即破壊し、次の中型機に備える

▶3体目の中型機がホーミングミサイルを放ったらＳＰアタック！

◀残機が惜しくても大型戦闘機だけは破壊しないとツライところ

▶何度も挑戦して自分なりのロックパターンをつくろう

POINT 1 ロックをつなげる①

右前方より出現する３機編隊→中央前方より出現する３機編隊→中央低高度を飛来する４機にロックをつなげる。その後、右後方より出現する４機編隊→中央に浮上する敵機に完全ロック→右前方より出現する４機編隊→前方よりばらばらに現れる敵機にフルロック。浮上する空中敵機にロックしながら、前方からばらばらに登場する敵機でロックオンレーザーを決める。そして浮上敵機でロックを稼ぎ空中敵機へつなげる。

POINT 2 早めに中型機を落とす

この場面は、中型機と敵戦闘機のセットで15ロックあれば完全破壊できる。このパターンで倒してもいいが、１ロック残るタイムラグで２機目の中型機以降の完全破壊が難しい。その場合は中型機に、先ほどの残り１ロック＋６ロックし、その後の敵戦闘機５機と、３回目の敵戦闘機５機でフルロックを決めよう。それから２体の中型機を即破壊する。３体目の中型機に９ロックし、高速で出現する敵編隊でフルロック。

POINT 3 ここは、どうするのか!?

高速で出現した敵編隊後、ホーミングミサイルを撃ってくる中型機３体が次々と浮上してくる。ここは、中型機とその後の敵編隊の機雷でスペシャルアタックを決めるポイント。そのためにも１体目の中型機を破壊し、残り２体の敵弾を避け３体目がホーミングミサイルを撃ったと同時にスペシャルアタックを決めよう。敵弾の回避が難しいと判断した場合は、さきに１、２体目の中型機を破壊してもかまわない。

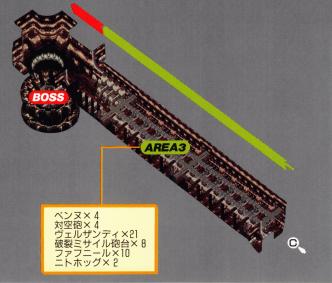
POINT 4 ロックをつなげる②

後半の大型戦闘機と中型戦闘機、小型戦闘機が飛来する具体的なロックパターンは攻略ページを参考に。ここのポイントは２点。大型戦闘機が左右に並んでいる場合は、どちらかを即破壊すること。中型戦闘機と小型戦闘機の位置、出現を把握しておくこと。これさえ頭に入れておけば、かなりの高確率でロックをつなげることができる。大型戦闘機と中型戦闘機が重なったところからまわりへロックをつなげよう。

EXTRA MODE
STAGE 7

August 7,2219

JUDA CENTRAL SYSTEM

最終防衛ライン。このステージ7のボス"スパルタカス"の通称ネームである。中枢システムに続く回廊は、幾重にも重なる防空を備えた厳重な迎撃システムを誇る。

アーケードモードとの変更点は、ステージ後半マップの大幅なアレンジと、新たな敵キャラクターを登場させた点だ。敵の配置も一新されている。いままでのステージの中でも、かなり長くまた降下したり高速スクロールと変化に富んだステージといえる。

ステージ7 登場敵機データ

敵機	耐久力	得点
バグベア	5	1,000
88式 対空砲 EX.STAGE7では紫色に変化	砲塔/1 本体/1	砲塔/300 本体/500
高機動戦闘機オベロン	1	100
迎撃機スクルド	1	200
重対空戦車ヴェルザンディ	1	200
中型機機動兵器カリアッハ・ヴェーラ	3	1,000
レーザー砲台 EX.STAGE7では緑色に変化	1	300
迎撃用回転翼機クラサス EX.STAGE7では黄色に変化	1	100

対空砲×２
ウルズ15
ベンヌ×１
スレイプニール×２
対空砲改×４
スクルド×８
ミサイル砲台×２

A
AREA2
AREA2
B
AREA1
START
AREA1
A

オベロン×16
バグベア×８
スクルド×12
カリアッハ・ヴェーラ×2

クラサス×10
ヴェルザンディ×20
レーザー砲台×４
ティターニア×４
スレイプニール×１
対空砲×２

C
B
AREA3
AREA2

対空砲×８
ティターニア×４
ヴェルザンディ×11
クラサス×10
ビフロスト×４
ウルズ×16
リビウス×７

機体	耐久力	得点
制空戦闘機ファフニール	2	200
迎撃戦闘機リビウス	1	300
迎撃用戦闘機ビフロスト	1	100
対空砲改	砲塔／1 本体／1	砲塔／300 本体／500

長いステージを駆れ!!

大型戦車の活用法

　ステージ全般を通して、戦車や砲台等の地上敵キャラクターが数多く配置されており、ロックオンレーザーに頼った攻略となる。登場する中型機だけはショットも交えた攻撃で敵弾を撃たせないよう即破壊していきたい。

　開始早々は、低高度から上昇してくる小型ヘリをロックしつつ、砲台１基だけでもいいから地上敵機も含めてレーザーで破壊しよう。砲台のレーザー砲はスピードが速く、敵戦車のロックに手間取っていると、自機の真横や後ろから追撃されかねない。そのため自機を砲台に重ねることでレーザー砲の発射を封印できるので、その間に敵戦車を次々とロックしていこう。

　上昇してくる小型ヘリと空中敵機を迎え撃った後、このステージ７で初登場となる地上大型戦車が中央奥から現れる。大型戦車の耐久力の高さを活かして、周りの地上敵機でフルロックを目指し高得点を狙おう。ただし大型戦車は、４ＷＡＹとレーザー砲を撃ってくる強敵なので、回避するタイミングをしっかり頭に叩き込んでおくこと。

　プレイに余裕が出てきたら、R-GRAY２なら砲台４ロック後、エリア２の第一階層の砲台にもロックをつなげよう。

◀自機を砲台の上に合わせると、その砲台はレーザーを封印され沈黙してしまう

◀この大型戦車にロックオン倍率を稼いで、周りの地上敵機でフルロックする

▶砲台は砲塔と本体へ２回ロックできる。得点の高い本体も逃さずロックしよう

◀中型機が右方向へ移動する際、中型機の後ろに隠れた地上敵機もロックする

名称	備考	耐久力	得点
防空戦車ウルズ	EX.STAGE７では緑色に変化	1	200
制空掃討用重攻撃機ニトホッグ	EX.STAGE７では緑色に変化	16	1,000
高機動強襲揚陸艦ベンヌ	EX.STAGE７では青色に変化	16	2,000
拠点防衛用遊撃機ティターニア		1	100
大型攻撃戦車スレイプニール		1台目/16 2、3台目/8	3,000
破裂ミサイル砲台	EX.STAGE７では水色に変化	ミサイル／1 本体／1	ミサイル／100 本体／100

AREA 2 区切られた敵攻撃パターン

ステージ中盤では、階段状になった地形に合わせて降下していくことになり、各階層に区切られた状態で敵が次々と現れる。ここは、中型機にロックすることで、できるだけロックオン倍率を稼ぎたい。

まず第一階層では左上空から中型戦闘機が登場する。この中型戦闘機の耐久力を利用することで、砲台や中型機で隠れて見えない第二階層の地上敵機にフルロックを決める。

第三階層では、先ほど登場した大型戦車が右から登場する。即、大型戦車にロックオン倍率をかけ、砲台や空中敵機でフルロックを決めよう。R－GRAY 2なら第四階層の地上敵機にもロックをつなげることができる。

第四階層のレーザー砲台から発射される誘導レーザーは、正確に自機を狙い定めてくるため砲台2基はすぐに破壊すること。

第五階層は、空中敵機の敵弾を回避するためにも早めにロックをしかけよう。R－GRAY 2なら第六階層の大型戦車や地上敵機にロックオンをつなげることもできる。

真っ直ぐ降下する、このエリア後半では、まずレーザー砲を撃ってくる浮上敵機の編隊と扇状に現れる空中敵機を、ショットとロックオンレーザーで順序よく破壊する。その後に浮上してくる中型機2機は、ホーミングミサイル発射に合わせて、スペシャルアタックを使って高得点を狙いたいところ。

◀多方向レーザーを撃たれる前に即破壊。この空中敵機は意外と耐久力が低い

▶ここがスペシャルアタックのポイント。ホーミングミサイルを出したら発射

◀敵弾が激しいが、できるだけロックオンレーザーで破壊したい。敵の出現位置をおぼえよう

◀この空中中型機でロックを稼ぎ、400点ザコの戦車でフルロックを決めたい

AREA 3 地上敵機の価値観

ステージ後半は、空中物と地上敵機が入り乱れて登場する。まずは戦車と小型ヘリを、すぐさまロックオンレーザーで破壊する。敵戦車にロックしたままでいると、無数の敵弾の餌食となりやすい。テンポよくロックしてレーザー攻撃を急ごう。

行路があるエリアでは、敵戦車や空中敵機にフルロックオンができる。その後の中型戦闘機にロックさせつつ、地上敵機でうまくフルロックオンレーザーを決めよう。

破裂弾を撃ってくる付近では、破裂弾が発射される前にロックさせ撃墜しよう。高速スクロールする後半ステージは、自機目前に下降してくる敵戦闘機でロックオン倍率を稼ぎ、敵戦車にロックオンレーザーを決めよう。この地上を徘徊する最後の右側戦車3台の一番奥を倒すと得点が4,000点となる。中型機を利用してフルロックオンレーザーで必ず破壊したいところだ。ボス直前の地上物を破壊することで沢山のパワーアップアイテムが回収できる。

Stage7 BOSS スパルタカス

Spartacus

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体	120	400,000
レーザー砲台	40	5,000
誘導レーザーハッチ	破壊不可	0
クレイジービット(レーザー敵)	3	100
クラサス(小型ヘリ)	1	100
爆発するミサイル	4	5,000

AREA 4 小型ヘリがポイント

最初は、２基の砲台から放つ通常弾を避けながら、砲台やボス本体にロックオン倍率をかけていこう。そして、画面奥から上昇してくる小型ヘリ数機にフルロックオンレーザーを狙いたい。ロック中、中央塔から拡散弾小が放たれるので、安全地帯である画面前方で回避しよう。その後、すぐに反対側のヘリにもフルロックを決め、２度目の拡散弾小を画面前方で回避する。誘導レーザーが飛び交う中、再びヘリが現れるので、今度は両方のヘリ全てにフルロックでレーザーを決めたいところだ。この後、小型ヘリに代わって、クレイジービットが誘導レーザーや誘導ミサイルの発射時に多数出現する。

▲得点稼ぎに小型ヘリを使わない手はない

AREA 5 ミサイルで、さらに稼ぐ

両脇のハッチから発射される誘導ミサイルは、ゆっくりと自機に向かって飛んできた後、

◀耐久力が４ある誘導ミサイルは、１基目を早めに落とせれば２基目も破壊できる

緩急のあるボス攻撃パターン
大型弾、通常弾を避ける方法

攻撃オプション1

誘導レーザー

攻撃オプション2

通常弾

攻撃オプション3

拡散弾

攻撃オプション4

ミサイル

攻撃パターン

レーザー → 拡散弾小 → 誘導レーザー → ミサイル → 拡散弾大or誘導弾or円状散弾

（ミサイル～拡散弾大or誘導弾or円状散弾：繰り返し）

※クラサスやクレイジービットの攻撃もあり。

ボス本体の位置は手前の方へ移ったことでロックがしやすくなり、さらに本体のダメージ量が色でわかるようになった。

本体だった中央塔部分は、扇状のばらまき弾小と大、円状散弾、誘導弾と4パターンの砲撃を行う砲塔に変更されている。さすがは最終防衛ラインといえるほど、この砲撃は回避が難しく脅威といえるだろう。

その他、戦車の代わりにヘリが登場するようになったり、誘導ミサイルによる攻撃が新たに増えるなど、アーケードモードと明らかに攻撃方法が変わっている。

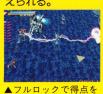
誘導レーザーと空中敵機クレイジービットのしつような攻撃は健在だ。

巨大な爆発を引き起こす。この誘導ミサイルはハッチから出る前に、ある程度ロックさせ確実に1基は落としたい。

誘導ミサイルを発射し終わると、円状散弾か拡散弾大、誘導弾のどれかを中央塔より放出する。円状散弾は画面左右の手前が避けやすく、拡散弾大も画面左右の手前で自機の軸をずらすように、前方へ細かく移動して回避しよう。誘導弾はUの字型を描くような左右移動を繰り返して避けよう。この3種類の攻撃はどれも避けるタイミングは難しく、命取りになりかねない。

◀誘導弾を回避する際は、左右の切り返し移動を見極めること

ONE POINT CHECK!

アーケードモード、いわゆる業務用の『レイストーム』では、今現在とんでもないハイスコアが記録されている。R-GRAY 1なら1,600万点近く、R-GRAY 2も2,500万点前後の得点が出ており、いまだにゲームユーザーたちの研究に余念がない。さらに、このエクストラモードによって、ロックパターンやスペシャルアタックの使い所など、あらためて研究する必要があり、予測としては上記のハイスコアを越えると考えられる。

▲フルロックで得点を数倍稼ぐ。とくに4,000点ザコは逃さない

EXTRA MODE
STAGE SCORE RECORD

STAGE 1	01037220	96%	100%
STAGE 2	01872830	87%	95%
STAGE 3	02873860	90%	99%
STAGE 4	03652350	67%	95%
STAGE 5	02925850	85%	84%
STAGE 6	02003990	85%	87%
STAGE 7	03567800	87%	98%

- RETRY
- STAGE SELECT

▲編集部でのエクストラモードのランキング。まだまだ得点は伸びる

1 R-GRAY RANK UP!!

POINT 1 最後のSPアタックポイント

ここでは2機のミサイル中型機のミサイル発射に合わせ、スペシャルアタックを発動する。どこのポイントでもそうだが、スペシャルアタックはタイミングが命である。何回も練習し、体に覚え込ませよう。次に重要なのが自機のポジションだ。これから出現する敵を巻き込むなら前方で、現在画面内にいる敵を巻き込むなら後方で、無論左右の位置も重要だ。その2点を踏まえた上で最も得点を左右するのは運である。

POINT 2 戦車に絞ってロック

7面ボスへと向かう最終通路であるこのポイントの敵砲火は半端なものではない。R-GRAY 1でショットを使用しないのはニュータイプかエンドルフィンが大量分泌されていないかぎり、かなり危険な行為だ。

ここでは同高度の敵戦闘機のロックはあきらめ、低高度より上昇する戦闘機と得点の高い戦車に的を絞りロックオンの対象にしよう。ここまで来たらハイスコアを伸ばすために安全策をとってもよいだろう。

POINT 3 ラストの戦車は4,000点だ

通路終盤にさしかかると規則的に弾をばらまく中型機が2機出現する。この2機目の中型機が出現する時に右側の通路を走っている先頭の戦車が最後の4,000点キャラだ。中型機でロック数を稼ぎ戦車3台につなげるのがベストパターンであるが、フルロックで破壊できればよしとしよう。4,000点キャラ中、最も破壊が容易なポイントなので確実にゲットしたい。ここまで来られたプレイヤーに対するボーナスだろうか？

POINT 4 最後の最後まであがけ

ここから先は基本的にはボスの基本点数しか入らない。しかしエクストラモードではボスの発射する破壊可能な弾等にも得点がついている。他の面では10〜100点と微々たるものだったが、このボスの発射するミサイルは何と1発5,000点という高得点がつけられている。こいつを逃す手はない。しかし、その他の攻撃も激しいので危険を感じたら回避に専念しよう。また序盤に出てくるヘリもボスを経由しロックしたい。

◀スペシャルアタックの着弾点はランダムなためかなり誤差が出る

▶ここまで来たら死んでも死にきれない。ショットを使って生きろ

◀ハイスコアを10万単位でゴソッと引き上げる最後のチャンスだ

◀この辺りからロックして1個目を破壊し、次に移る

▶無駄な動きがなければ2個とも破壊できる得点は1万点だ

HIGH SCORE R-GRAY 2

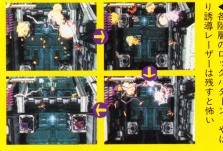
▶敵弾を恐れずにレーザーを撃てばフルロックもできる

◀大型戦車に8ロックし戦車4台と砲台2基でフルロック

▶この砲台2基は得点が高いので、最後の方でロックする

◀各階層のロックパターン。やはり誘導レーザーは残すと怖い

◀この辺のロックパターンは反時計まわりでロックしていく

▶中型機でロックオン倍率を稼ぎ、砲台2基へつなげる

POINT 1 ロックと戦車・上級

ヘリ5機→戦車4台→砲台2基→戦車5台でフルロック。その後、戦車3台→ヘリ5台→空中敵機4機の順でロックする。中央前方に大型戦車が見えたら、すかさず10ロック→戦車4台→砲台の砲台2機でフルロック。その後、再び戦車に6ロック→左右の戦車計4台→前方の戦車2台→砲台の砲塔2＋本体2でフルロック。左右の戦車4台の代わりに第1階層の砲台2基（砲塔2＋本体2）でもいい。

POINT 2 レーザー砲は怖くない

階段状になった地形では、まず空中中型機の出現にロックを合わせてショットを撃ちつつ、中型機に重なった砲台や第二階層の地上敵機4台でフルロックを決める。その後は大型戦車で8ロック→左の砲台→左の空中敵機2機→右の砲台→右の空中敵機→第三階層の地上敵機の順でフルロックする。早めにレーザーを撃たないと、空中敵機のばらまき弾で逃げ場を失うので注意。レーザー砲は砲台を即破壊すれば怖くない。

POINT 3 ステージ下降後の決断

ステージ下降直後にホーミングミサイルを撃ってくる中型機2機が登場する。こいつはスペシャルアタックをたたき込むチャンスである。その後の戦車地帯は左から出現する戦車3台→右より出現する戦車2台→左前方から出現する戦車3台にロックする。ヘリ2機＋5機は、できればレーザーで破壊したい。戦車と砲台、空中敵機が入り乱れて登場する付近では、最後に高速で後方から現れる敵機3機にフルロック。

POINT 4 最後の4,000点ザコ

破裂ミサイル砲台付近は、まず左の戦車2台→右の戦車2台→破裂ミサイル砲台にそれぞれ2ロック×4基ロック→左の戦車2台でフルロック（右の戦車3台は残す）。その後の高速スクロールでは、まず1回目5機の戦闘機に完全ロックし、先ほど残していた戦車3台にロックする。これを2回繰り返し、ばらまき弾を撃つ中型機を上手にロックして4,000点ザコをゲットする。ボス直前のアイテムは連続で回収しよう。

対ユグドラシル YGGSRASIL

FINAL BOSS

ジェダ中枢システムの中心部に位置するユグドラシル。3段階の形態に変化しながら攻撃をしかけてくる。

最終ステージはアーケードモードと同一条件で最終ボス戦のみ。ボスの攻撃パターンも変わらないので、アーケードモードと同じ攻略方法が使える。そのため、このエクストラモードでは得点の稼ぎを意識した上級者向けの攻略となっている。

▶ユグドラシル第1形態〝防御態勢〟。そのパワーは、まだ眠りについたままである

◀ユグドラシル第2形態〝迎撃態勢〟。息つく暇のない攻撃が脚部から繰り出される

▶ユグドラシル最終形態〝始動態勢〟。重い口を開くように、本体が動き出す。

◀ステージ8は最終ボス〝ユグドラシル〟との戦い。2つの形態を経た後、本体コアが攻撃してくる

First

ユグドラシル
Yggdrasil

兵装、パーツ	耐久力	得点
バリアー(シールド)発生装置	20	10,000
モデル弾放出口	30	5,000
誘導レーザー発射口	7	3,000
ビット	7	500
炸裂弾	1	0

最終面での稼ぎ方

AREA 1 バリアー発生装置を破壊

第１形態時では、中央のコア上にバリアー（シールド）を張っており、本体に直接ダメージを与えることはできない。バリアーの制御を止めるためには、奥と手前、左右にある四脚の付け根部分のうち２箇所の発生装置を破壊することだ。これで４本の脚部は本体真下に落とされバリアーは解除し、このあと第２形態へとボスが変化していく。ある程度、攻撃時間がたつことでもバリアーはなくなり、第２形態へ進むことになる。

ボスの出現と同時に、バリアー発生装置１か所を集中的に叩いて破壊しよう。その後、空中敵機が左右から現れ、弾を撃ってくる。敵弾を牽制しつつ、シールド発生装置以外の壊せる部分は、第１形態時にできるだけ破壊しておきたい。ボス本体真横の発射口から発射されるモデル弾は、破裂する前に発射口と一緒にロックオンレーザーで即破壊する。モデル弾が次々と破裂した場合は、左右移動を繰り返して回避しよう。

◀シールド発生装置がある四脚のうち、どれか一箇所は最初に叩いておこう

◀直線レーザーと誘導ミサイルを発射してくる空中敵機ビット。耐久力が高い

AREA 2 ボスの攻撃の対処方法

第２形態に入ると、基本的にレーザーブレード弾→サーチレーザー→誘導レーザー＋光子魚雷の順で攻撃を繰り返してくる。ただし、第１形態時に発射口を破壊していれば、その攻撃はなくなる。

レーザーブレード弾は攻撃範囲が広く、また耐久力３と固いため、発射口から出た後の上昇中にロックオンレーザーでいくつかを破壊しよう。同高度で攻撃し始めたら、自機に体当たりを仕掛けてくるので、左右に誘導させて切り抜けるか、レーザーブレード弾の中央部分を撃って破壊すること。４つのサーチレーザーは、大きな円を描くような移動をすることで簡単に回避できる。誘導レーザー＋光子魚雷は画面前方の左右どちらかで一度引きつけてから、Ｕ字型に回避しよう。　第二形態時に、四脚の付け根部分を全て破壊するか、一定時間がたつと最終形態へと突入する。

◀同高度に達する前にレーザーブレード弾をいくつか破壊しておこう。敵の展開時が楽に対処できる

▶誘導レーザー＋光子魚雷の複合攻撃。誘導のタイミングはプレイすることで感覚をつかむしかない

◀サーチレーザーは画面内を大きく回ることで楽々回避。スキがあれば発射口などにロックしよう

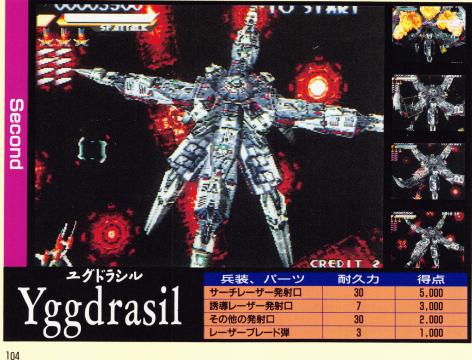
Second

ユグドラシル
Yggdrasil

兵装、パーツ	耐久力	得点
サーチレーザー発射口	30	5,000
誘導レーザー発射口	7	3,000
その他の発射口	30	2,000
レーザーブレード弾	3	1,000

Final

ユグドラシル
Yggdrasil

兵装、パーツ	耐久力	得点
本体（コア）	350	500,000
拡散レーザー発射口	30	2,000
炸裂弾	1	0

いよいよボス最終形態へ

最終局面ということもあり敵の攻撃が著しく厳しい。ここは本体コアを破壊するより、本体回りのレーザー発射口をすべてを破壊して早々にクリアを目指そう。スペシャルアタックを使用しながら、ショットとロックオンレーザーで攻撃を行えば、発射口の半分以上を破壊できる。スペシャルアタックが使えない場合でも、レーザー発射口破壊のみに専念し、モデル弾＋空中敵機は左右移動で、本体コアの巨大レーザーは前方奥で回避しよう。

◀巨大レーザーは画面前方が安全地帯。空中敵機とミサイルに注意しながら前方へ回避しよう

ONE POINT CHECK!

エクストラモードのエンディングは、アーケードモードとビジュアルの部分で全く異なる。事実上はエクストラモードの方が正しく、地球とセシリア、そして自機R-GRAYの、その後について書かれている英文のエピローグが理解しやすいだろう。できれば両モードをクリアしエンディングを比較してみてはいかがだろうか。『レイストーム』の新たな世界観が発見できるかもしれない。

▲最終ボスを完全破壊しジェダ中枢システム内を脱出する自機

▲両モードのエンディングは、キミ自身の目で確かめてもらいたい

TOPICS3 『レイストーム』裏技紹介 新たな機体も登場!!

●ステージセレクト
どちらかのモードを全面クリアする。ただしクリアしたモードのステージのみ。
●クレジットリミット
累計使用クレジットが100 を越えたとき(AUTO SAVE時のみ対応)。または電源投入後のタイトル画面表示中に、R1、R2、L1、L2ボタンを押したまま上7回、下3回、上9回と方向キーを押す。そのままオプションモードに入ることで、いつもと違う決定音になれば成功。無限コンティニューで遊べる。
●13機モード
2つのモードを全面クリアすると、プレイヤーストックが13機に切り替えることができ、プレイヤーズオーダーモードで自機設定が可能。13機でプレイするとプロトタイプの機体も操作できる。
●シューティングダウンレート表示
13機モードを全面クリアするとオプションン項目に追加される。

▶裏技を使用することでコンフィグレーションの項目が増えていく

◀シューティングダウンレート表示は、撃破数とロックオン撃破数がわかる

この機体は!?

君の目で確かめろ!!

RAYSTORM

ADDITIONAL MODE
アディショナルモード

「レイストーム」大、大、大好きな♥　タイトーのシューティングゲームが大好きなキミに贈るアディショナルモード!!　「レイストーム」の開発者へあれこれとお聞きしたインタビュー記事に、タイトーSTGの歴史を振り返る特集記事!!　そして敵キャラクターデータや、自機R-GRAY1のペーパークラフト作成紙付き!!

ADDITIONAL MODE

PS版レイストーム 開発者独占インタビュー

当初から決まっていたPSへの移植

Q：『レイストーム』のタイトルの由来は何ですか？

A：『レイストーム』は以前制作した『レイフォース』というゲームと同じシステムを使っているゲームなんですが、ただ「2」を付けて『レイフォース2』というタイトルにするんじゃ面白味がないと思いまして。かといって、まったく違うゲームではないので、同じ名前を臭わせたいと思いました。

実は、他のゲームの企画で『レイストーム』というタイトルの付いたゲームがあってイメージ的にピッタリだったので、使わせてくれということで、名前をお借りしました。実際は他のゲームのタイトルだったんですよ。

Q：そのゲームというのは？

A：企画書段階だったので、実際には動いていません。タイトルは自分が「いやぁ、ストームしかないでしょう」って、押したんです。何人かには反対されていましたけど（笑）

Q：プレイステーションへの移植は当初（アーケード開発時）から決まっていたのですか？

A：はい。このゲームは、今回初めて我が社で開発したＦＸ基板（アーケード基板用グラフィックボード）で開発したのですが、それというのがプレイステーション開発機器の互換にかなり近い物でして、短期間で移植できるということで当初から考えられていました。

Q：『サイキックフォース』もアーケードではＦＸ基板を用いたものでしたが、そちらも同様の理由で移植されたのですか？

A：そうですね。その基板自体の特徴として移植がしやすいということで、「このゲームだから移植した！」というわけではなく、その基板だとプレイステーションに移植しやすいということです。

Q：それでは『レイストーム』を他の家庭用ゲーム機へ移植する予定はあるのでしょうか？

A：サターンに移植する予定があります。

より楽しめる「エクストラモード」

Q：プレイステーション版レイストームのコンセプトは？

A：今までの当社のソフトは完全移植だけというか、プラスアルファの遊びが、あまりありませんでした。移植するにあたって完全移植というのは当然なんですよ。だからプラスアルファが欲しかったのと、アーケード版の内容をこうしたい、こうしたらよくなるという点を、新しく追加した『エクストラモード』に入れました。敵の配置やボスキャラの攻撃や演出などを変えていまして、一層楽しめる物になったんじゃないかなと思います。「単なる完全移植じゃ済まさないぞ」っていう感じですね。アーケードで納得のいかなかった部分を納得のいくようにしたものが、プレイステーション版のエクストラモードなのです。

Q：音楽も変わってますよね？

A：ええ、変わってます。

Q：それは、移植にあたって変えなきゃいけないだろうという消極的な意味ではなく…

A：ええ、もっと積極的な意味で「よく」しようと思って変えました。

Q：エクストラモードを作るにあたって開発の方々から出た、直さなければならないという、具体的な変更点は何ですか？

A：一番簡単にいうとアーケードは「難易度上げすぎた」ってことですか（一同笑）。ってもう、笑

PROFILE
中村 辰男氏

「レイストーム」プログラム担当。プレイステーション版移植でかなり苦労をなされた方です。ファン一同で感謝いたしましょう。

いになるくらいなんですけど(笑)。ゲームをやっていただいている方ならすぐわかると思うのですが、従来までの縦スクロールシューティングゲームとは違って斜めからの視点ですよね。その時点で、かなりシューティングをプレイしている人でも難しいのに。その部分を考慮…していなかったわけじゃないのですが開発者として足元が見えていなかったところがあって、難しくしすぎてしまった部分が多くなってしまいました。まず、そういう部分を取り除くことから始めました。

それに難しいというか、卑怯な攻撃をいくつかしてしまったので。これは、ちょっとやったら避けられないという攻撃をカットして、あとは「こういう敵がいたら面白いな」と思ったところを増やしました。

Q：卑怯な攻撃とは具体的にどの場所ですか？

A：2面に弾を撃ちながら突進してくるザコがいるのですが、その弾が見えにくいということと、その誘導がやけにきつかったことです。その部分に関しましては、エクストラの方は2面では弾は撃たない、誘導はゆるくするといった感じで調整してます。

7面のボスでは同時に3種類の攻撃が重なるんです。普通かわせて2種類までなんですよね。これは直さないとまずいだろうってことで、攻撃方法を大幅に変更しました。それ以外にも敵の色や、見づらいといわれていた弾の色なども直しました。

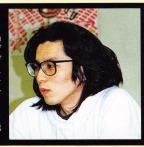
Q：ＦＸ基板が使われたアーケードゲームの移植ということなので移植のさいあまり苦労はなかったのでしょうか？

A：いや、ものすごくありました。グラフィック面ではほとんどありませんでしたが、プログラムの方ですごく。

Q：具体的には？

A：簡単にいってしまえば容量が違うんです。プログラムの容量がアーケードの半分になってしまって、それをギュっと絞って収めるのにかなり苦労しました。4面はかなりギリギリでして、ゲームを始めても戦艦が1機も出てこなくて、宇宙に自機だけが漂っているって状態が1か月は続きました。

グラフィックのデータの容量は業務用と変わらないので、完全に同じ物といっても過言ではありません。ただ、一部処理スピードを落とさないためにわざと粗くしている部分があるのですが、それは誰が見てもわからないと思います。その他にもアーケードでは画像処理が速いので爆発や煙は

PROFILE
山下 智久氏
「レイストーム」企画、キャラデザイン担当。ゲームの仕様（エクステンドがない等）はこの方のお考えです。感謝も不満もメールに込めて送ってみては？

半透明などの機能を使いまくっていますが、プレイステーション版では、処理落ち防止のためにそれらの機能をかなり切っています。まあ、あとは期間的な問題とかがありましたが(笑)。シューティングっていうのは命が短いんですよ、ですから、できるだけ早く出したいとは思っていました。期間的にもギュっとしていました。でも、期間的に苦しかったのはアーケードのレイストームの後、スタッフが遊んでいたせいだという話もあります(笑)。ちょうど、夏でしたし（笑)。

Q：キャラクターをデザインする上で決まりごとなどはありましたか？

A：特にありませんでしたが、キャラにしろ背景にしろアニメチックな物ではなく現実っぽいリアル調のゴツゴツしたメカ物にするというのがコンセプトというか暗黙の了解として皆の中にありました。で、その中でデザイナーが突っ走りまくって、それが形になったのが6面のボス。どうしても「変形ロボットをつくるんだ！」といって「Ｚガンダム」のプラモデル買って来たりして、「ここがこうかー！」なんて言ったりしながらコンピュータに向かってました。あの時はほんとに時間がなかったのですが、その人の意地で形になりました。

Q：このゲームをデザインするにあたって影響を受けられた作品などはありますか？

A：デザイナーがＳＦ小説等が大好きな人で、世界観などを作るときはいろんなところからもってきていました。キャラクターデザインはアニメーションとか非常に参考にしました。「ガンダム」系とかはどうしても入ってきますしね。

Q：裏技の13機モードについて聞かせてください。

A：バックストーリーを読んでいただけばわかるのですが、ストーリー内で用意されたパイロットが13人で、用意された機体も13機ということで、ストーリーに完全に合わせた訳です。コンティニ

▲どんな質問に対しても快く答えてくださったプログラーマーの中村さんと企画の山下さん。お忙し中、ありがとうございました

ューがないのも13機しかないからです。それに当然１機に１人パイロットが乗っているわけで、単純に１機やられると１人死ぬっていうわかりやすい設定になってます（笑)。あと設定では、２機種、オートとマニュアルの２タイプが３機ずつ、計12機あります。で、後の１機はプロトタイプという開発の一番最初にあったもので、それは謎に包まれている設定です。

Q：プロトタイプと量産機との性能差は？

A：スペシャルアタックとハイパーレーザーが使えない以外は、R－GRAY１とまったく同じです。ただ点数だけはいきなり４倍から始まるようになっていて最終的に512倍まで上がります。プロトタイプのみで８面までクリアすれば3,000～4,000万ぐらいはとれるのではないかと思います。エクストラモードは普通にプレイしてもそのくらい出るかもしれません。敵が多い上に点数の高いザコを配置しているので。

Q：エクストラのエンディングが変更されていますがどういう意味があるのでしょうか？

A：エクストラで本当に変えたかった部分って実はエンディングだったんですよ。

アーケードだとただ普通に脱出して地球に帰ってきますよね。エクストラでは、脱出のデモの後に英文が出ます。あれを訳して要約すると「セシリアは完全崩壊していき、自機は脱出のさいに炎に包まれた」ってことが書いてあるんですよ。その後スタッフロールの後に最初に月が出てボロボロになった自機が出てきます。それでプレイヤーは「ああ生きていたんだな」と思いますよね。そして目の前に隕石群が広がります。実はあれが地球なんですよ。

結局やりたかったことはどちらの星も壊したかったんです。自機は時間との戦いでセシリアに向かうのですが、結局間に合わずに人類は指導力を持つ２つの惑星を失うわけです。戦争やっていいことなんかありませんからね。

シューティングゲームの未来像とは

Q：『レイ』シリーズの続編は？

A：まだわからないですね。ちょうど今、家庭用が終わったところで、これからいろんな企画を立てていくわけですが、現状では内容としては未定の状態です。ただ個人的な意見をいってしまえば、レイフォースのやっていなかった部分、新しくする部分を盛り込んだのがこの『レイストーム』ですから、ぜひ次は違うものでやりたいなという気持ちはあります。

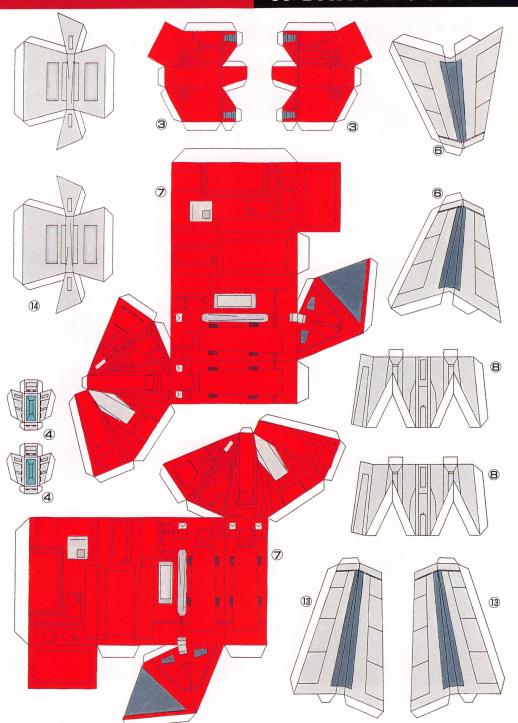
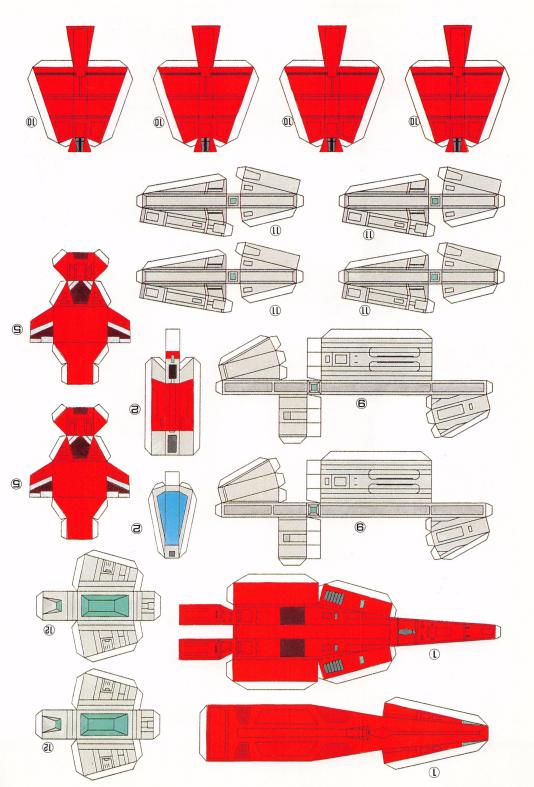
Q：これからのシューティングゲームはどうなっていくのでしょうか？

A：難しい質問ですね。今回この『レイストーム』で視点とかを含めていろいろ新しい試みができました。これによってＣＧのことなどを含めてどんなことができるのか色々とわかりました。一応、１つの実験的な作品にはなったと思うんですよ。こんな視点でもシューティングはできるんだとかね。

昔『ジルフィード』（ゲームアーツ）というゲームもありましたけど、今回の物とは違いますよね。「こんな表現で、できるのかな？」と思って作ってみたらできちゃったんで、「これはまた違う表現のしかたもあるな」と考えられるんです。今までどうしても表現しきれなかった部分というのがハードウェアの進化により表現できるようになりました。その表現により、今まで通りの作り方もできますし、新しい表現を産み出すこともできます。昔じゃＣＧのボードなんて高くて使わせてはもらえませんでしたからね。その今までできなかった部分の表現を使ったゲームがこれからは出てくるんじゃないかな。

Q：それでは今後、『レイストーム』のように、今まで見たことのないようなシューティングゲームがタイトーから発売されるとユーザーは期待してよろしいのでしょうか？

A：そーですねぇ…。次はどうしますかねぇ（笑)。

③
③
⑥
⑦
⑥
⑭
⑧
④
④
⑧
⑦
⑬
⑬

TAITO'S STG HISTORY

年	88
発表タイトル	『サイバリオン』発表 『TATUJIN』発表 『オペレーションサンダーボルト』発表
タイトーの主なアミューズメント活動	『ファミリーコンピュータ』にて年内11タイトル発表 『ニンジャウォーリアーズ』発表 『トップランディング』発表 『チェイスHQ』発表 『レインボーアイランドエクストラ』発表

'88 オペレーションサンダーボルト

筐体に付いた銃が２つになり２人同時プレイが可能になった。

演出やキャラの動きなど大幅にリアル度がアップした。銃の振動が癖になる。

実際に銃を撃っているつもりになれた

'88 TATSUJIN

ド派手な演出と豊富と強力なパワーアップ、そして高い難易度とドクロのボムで知られているのがこのゲームだ。

他社より続編も出ている人気作。

MDに移植。家庭で達人ボムが撃てるぞ

'88 サイバリオン

トラックボールを用い、火を吹くドラゴンをコントロールするという一風変わったシューティングゲーム。

攻撃方法である火は一定時間押し続けているとリーチが短くなってしまい、回復させるには移動手段であるトラックボールでドラゴンを速く移動させるという慣れが必要な操作系であった。

しかし基礎編と実戦編があったために初心者でも安心して遊ぶことができた。

が、ゲームの本質は実戦モードにあり、プレイヤーの行動によりストーリーが変化し100通り以上ものバリエーションを持っているのだ。

X68パソコンとＳＦＣに移植された

1988年〜1990年

家庭用ゲーム機が大幅に普及し、ゲーム業界全体が活性化していく中、老舗であるタイトーは常に独創的なゲームを発表していき、数多くのファンを魅了する。このころのゲームを遊ばずにタイトーのファンは語れない。

89

『ダライアスII』発表
『ナイトストライカー』発表

90

『MJ12』発表

『キャメルトライ』発表
家庭用ゲーム機『ピーシーエンジン』に参入
参入作は『チェイスHQ』年内3タイトル発表
家庭用ゲーム機『メガドライブ』に参入。参入作は『ファイナルブロー』

'89ナイトストライカー

名作であることと、専用筐体のカッコよさと、筐体の数が少なく、なかなか遊べないことで有名だった。

分岐が多く、6パターンのエンディングがある。

ＰＳ、サターンで全コース制覇だ

'90 MJ12

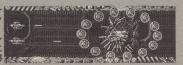
タイトルの「マジェスティックトゥエルブ」とは、アメリカにあるとされる架空のＵＦＯに関する秘密諜報部のこと。よくＴＶのＵＦＯ番組等で紹介されている。

キャトルミューティレーションが題材だ

'89 ダライアスII

横2画面の専用筐体と共にダライアスがバージョンアップして帰ってきた。後に前筐体を使用した3画面バージョンも発表され、マニアの人気を呼んだ。

サターンに移植され今なお人気を呼ぶ

アーケードニュース'90

大型筐体登場

このころより大型筐体が出現しはじめる。それらはとりあえず作ったゲームを大型筐体に入れたと、いうような半端なものではなくゲームに合わせ専用で作られるものがほとんどだった。

TAITO'S STG HISTORY

年	91	92	93	94	95
発表タイトル	『メタルブラック』発表 『ガンフロンティア』発表			『レイフォース』発表 『ダライアス外伝』発表 『スペースインベーダーDX』発表	『オペレーションウルフ3』発表
タイトーの主なアミューズメント活動	家庭用ゲーム機『スーパーファミコン』に参入。参入作は『ダライアス ツイン』	『モータルコンバット』発表		家庭用ゲーム機『セガサターン』に参入。参入作は『ダライアス外伝』 家庭用ゲーム機『セガサターン』に参入。参入作は『レイフォース』	『バブルシンフォニー』発表

'91 ガンフロンティア

どんなゲームも派手さで目を引こうとしていたこの頃、やたらと地味で渋いカッコよさを光らせていたゲームがあった。それがこのガンフロンティアだ。

とってても硬派なゲームだ。移植希望

'91 メタルブラック

画面内に多数浮遊するニューロンと呼ばれる物質を敵の攻撃を避けつつ集め、パワーアップするという斬新なシステム。ボスも取るとパワーアップする。

完全移植をサターンで遊ぼう

アーケードニュース'90

流行は対戦格闘へ…

このころから対戦プレイにより、見知らぬプレイヤーと腕を競い合えるという刺激的な面を持った格闘ゲームが流行り始めた。これにより対戦台のインカム率が急増し、一時期はゲームも台も対戦格闘一色に染まってしまった。今日ではブームは全盛時に比べ治まってきている。しかし、ブーム中も流行に流されることなくオリジナリティのある作品を提供してくれたのがタイトーである。こういうメーカーがある限り、僕等は遊びたいジャンルのゲームが遊べ、退屈せずに済むだろう。

1991年〜1997年

78年の『インベーダー』誕生から数えて『レイストーム』完成するまでに18年。このゲームの完成により、シューティングゲームは、また新たなる方向に向けて歩き始めた。その次の一歩にも大いに期待しようではないか！

96	97
『レイストーム』発表	『ダライアスG』発表予定
『サイキックフォース』発表 『ファイターズインパクト』発表 『まじかるでーと』発表 『バブルメモリーズ』発表 家庭用ゲーム機『プレイステーション』に参入。第1作は『サイキックフォース』	プレイステーション版『レイストーム』発表

'94 スペースインベーダーDX

オリジナル、対戦、パロディーの3つ中からプレイするモードを選択することができるスペースインベーダーの復刻版。対戦が熱いので未経験者は是非。

対戦が熱い！ ＳＦＣで発売中だ

'94 レイフォース

レイストームの元となった作品。２Ｄのゲームでありつつも奥行きという従来なかった概念を持っている意欲作。ロックオンレーザーもこの作品で生まれた。

この名作はサターンでプレイできるぞ

'94 ダライアス外伝

現時点でのダライアスシリーズ最新作がこの外伝だ。従来までの複数モニターを使用するスタイルから一転して通常の横スクロールのスタイルを取った。

サターンであの感動が再びよみがえる

'96 レイストーム

今更いうまでもない、明らかに歴史を変えた１作だ。最新のグラフィック技術により生み出された映像や視点、プレイ感覚は従来のどんなゲームとも違っていた。

サターンにも移植予定があるそうだ

セシリア連合

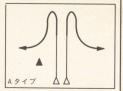
登場機体データ

ENEMY DATA

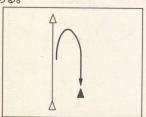
アーケードモード、エクストラモード共に1面から7面までに登場する敵機のデータを一挙紹介。得点や登場パターン、耐久力など、どれも攻略に欠かせないデータなので、ぜひとも『レイストーム』を楽しむために活用してほしい。

E-01 制空戦闘機コリオレイナス

全長／ーーーー　乗員／1名
得点／100　耐久力／1
500（6面）
100（機雷）

《Aタイプ（1面）》
後方から低高度で出現し、宙返りをしながら上昇、左右に展開する。
《Bタイプ（1面）》
画面横から低高度で出現、旋回後上昇し、画面下に抜ける。
《Cタイプ（3面）》
後方から低高度で出現し、横方向に移動しながら弾を発射。
《Dタイプ（6面）》
同高度に到達すると機雷を放出する。7面では誘導して突っ込む。

E-02 高速水上偵察艇ローレライ

全長／44.5m　乗員／2名
得点／200（本体）　耐久力／1
100（ミサイル）
4,000（赤）

水上で後方から出現し、上昇する誘導ミサイルを発射する。各機で設定された移動パターンがある。

E-03 大型戦車ゴルゴネイオン

全長／46.6m　乗員／3名
得点／200（本体）　耐久力／1
0（砲塔）

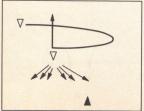
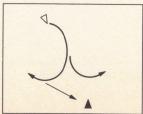
地面、レール上等を移動、もしくは固定されている。プレイヤーを狙って弾を発射する。

E-04 重戦闘爆撃機エリヌス

全長／68.1m　乗員／3名
得点／1,000　耐久力／10

画面左右の高高度から出現し、画面を横切りながら同高度まで降下。図の位置で停止し、6方向弾を撃った後、直進して画面外へ出る。

E-05 高機動戦闘機オベロン

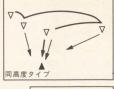
全長／ーーーー　乗員／1名
得点／100　耐久力／1

画面上部から同高度で出現、左右どちらかに旋回する。攻撃するタイプとしないタイプがある。

E-06 汎用人型機動兵器ドレイク

全長／128.5m　乗員／1名
得点／1,000　耐久力／18
12(5、7面)
12(エクストラ)

《同高度タイプ》
画面横から同高度で出現し、プレイヤーを狙ってレーザーを3回発射し、突っ込んでくる。エクストラではレーザーを2～4連射する。

《上昇タイプ》
画面横から低高度で出現し、上昇後、弾を放射状に2回バラまく。プレイヤーを狙って弾を発射するタイプもある。

E-07 重対空戦車ヴェルサンディ

全長／ーーーー　乗員／3名
得点／200　耐久力／1
4,000
(エクストラ7面最後のみ)

地面を移動、もしくは固定されている。プレイヤーを狙って弾を発射する。

E-08 戦略爆撃機ラーズグリーズ

全長／124.9m　乗　員／5名
得点／1,000　耐久力／2(1面)
1,500(2面)　6(2面)
10(6面)

《低高度タイプ》
後方から出現、直進する。攻撃はしない。

《上昇タイプ》
2面では画面上部で弾を連続発射する。6面では画面上部から低高度で出現、上昇後に弾を連続発射する。

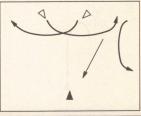
E-10 支援戦闘機トール

全長／34.2m　乗員／1名
得点／100　耐久力／1

画面上部から同高度で出現し、大きく旋回して再び画面上部へ飛び去る。弾を撃つタイプと撃たないタイプがある。

E-14 迎撃用機動兵器ブルートゥス

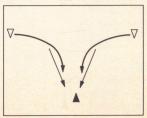
全長／ーーーー　乗　員／1名
得点／100　耐久力／1

建造物の下等から出現、上昇しホバリングしながら連続して弾を発射する。画面斜め上部に向かって飛び去る。

E-15 迎撃用戦闘機シグルーン

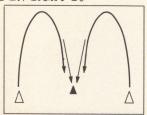
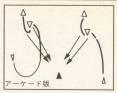
全長／33.2m　乗　員／1名
得点／100　耐久力／1

画面横から出現し、プレイヤーに対して誘導し、突っ込む。画面内に入るとすぐに弾を1発発射する。エクストラでは弾を撃たない。

E-17 制宙戦闘機ロムルス

全長／ーーーー　乗　員／1名
得点／200　耐久力／1

画面後方、高高度から出現、同高度まで下降する。プレイヤーに対して誘導し突っ込む。接近すると弾を発射する。

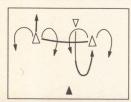
E-18 艦隊防衛戦闘機ガイウス

全長／ーーーー　乗　員／1名
得点／300　耐久力／1

低高度で出現、画面上部に向かって上昇、向きをプレイヤーに向け1度停止する。弾を2発撃って再び方向転換し画面上部去る。エクストラではプレイヤーに向かって4方向の弾を出す。

E-19 大型ミサイル戦闘艇セレス

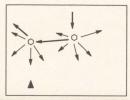
全長／ーーーー　乗　員／6名
得点／1,000(本体)　耐久力／18
100（ミサイル）

低高度で画面上部から出現、宙返りしながら上昇、誘導ミサイルを6発発射する。平行移動して再びミサイルを6発発射し、直進して飛び去る。

E-20 無人迎撃ポッドクレイジービット

全長／27.1m　乗　員／0名
得点／100　耐久力／3

同高度で画面上部から出現、停止してその場で回転を始め、レーザーを多方向にランダムに発射する。その後プレイヤーのいる方向に平行移動して攻撃を繰り返す。

E-21 宇宙戦闘爆撃機レムス

全長／ーーーー　乗　員／2名
得点／500(本体)　耐久力／1
100(機雷)

《上昇タイプ》
低高度で数機が出現、旋回しながら1列になるように編隊を作る。旋回しながら上昇し、同高度に来ると機雷を放出する。

《同高度タイプ》
画面横から出現し、旋回しながらプレイヤーに誘導し、弾を1発発射して突っ込む。

E-22 機動レーザー砲台ラルヴァ

全長／39.4m　乗　員／0名
得点／500　耐久力／3
2
（エクストラ）

4面ボスの巨大戦艦のハッチから出現、上昇してカバーを開き、大型レーザーを発射する。

E-23 艦載迎撃機カトゥルス

全長／ーーーー　乗　員／1名
得点／100　耐久力／2
1
（エクストラ）

上昇してプレイヤーをサーチし、弾を1発発射して突っ込む。4面ボスではハッチから出現する。

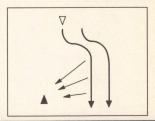
E-24 戦闘突撃艇セルキー

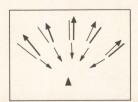
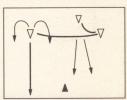
全長／36.0m　乗　員／1名
得点／100　耐久力／1

低高度で施設等から出現、上昇し直進しながら弾を連続して発射する。

E-25 迎撃機スクルド

全長／51.5m　乗　員／1名
得点／200　耐久力／1

垂直降下シーンで5方向より出現して上昇する。同高度まで来るとプレイヤーに砲台を向けて4方向に弾を発射しながら後退する。

E-26 中型機機動兵器カリアッハ・ヴェーラ

全長／80.6m　乗　員／2名
得点／1,000　耐久力／16（6面）
3（7面）

画面上部から低高度で出現し、直進して上昇する。同高度に到達すると、横方向に移動しながら2方向の弾を3回発射。停止して誘導ミサイルを4発発射する。

E-27 戦車ゲオルギウス

全長／ーーーー　乗　員／2名
得点／200　耐久力／1

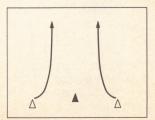
地面を移動、プレイヤーを狙って弾を発射する。

E-28 水上戦車ケルピー

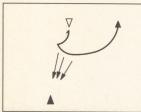
全長／ーーーー　乗　員／2名
得点／200　耐久力／1

2面の海面を後方から出現、前方に移動する。誘導ミサイルを発射する。

E-29 迎撃戦闘機リビウス

全長／ーーーー　乗　員／1名
得点／200　耐久力／1

低高度で画面上部から出現、ホバリングしながら弾を3発発射する。その後方向転換して画面上部に飛び去る。

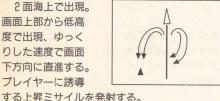
E-30 迎撃型回転翼機クラサス

全長／ーーーー　乗　員／ーーー
得点／100　耐久力／1

画面横および上部から出現、プレイヤーを狙って弾を同時に2発発射し、飛び去る。

E-31 攻撃型潜水艦ネプチューン級

全長／347.0m　乗　員／10名
得点／1,000(本体)　耐久力／2
100(ミサイル)

2面海上で出現。画面上部から低高度で出現、ゆっくりした速度で画面下方向に直進する。プレイヤーに誘導する上昇ミサイルを発射する。

E-32 制空戦闘機ファフニール

全長／ーーーー　乗　員／1名
得点／200(1面)　耐久力／1
100(6面)　2
200(7面)　(エクストラ7面)

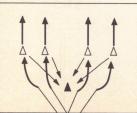
《低高度タイプ》
後方から低高度で出現。低高度で移動する。攻撃はしない。
《上昇タイプ》
画面上部から出現するタイプと横から出現するタイプがあり、図の様に移動する。

E-35 迎撃戦闘機リビウス

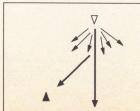
全長／ーーーー　乗　員／1名
得点／300　耐久力／1

画面下部より4機で上昇して停止、プレイヤーを狙って弾を2発発射し、方向を変えて画面上部に飛び去る。

E-37 大型防空迎撃機ブラック・アニス

全長／189.7 m　乗　員／5名
得点／2,000　耐久力／12

画面上部同高度から出現し、ゆっくりと直進する。弾をバラまく攻撃と、プレイヤーを狙う小型レーザー連続発射の攻撃を繰り返す。

E-38 迎撃用機動砲台バグベア

全長／ーーーー　乗　員／0名
得点／1,000　耐久力／5

低高度から出現、同高度まで上昇する。同高度に達すると、カバーを拡げて回転する。プレイヤーを狙ってレーザーを発射しながら画面下方向にゆっくりと進む。

E-42 強襲突撃攻撃機アリアノス

全長／ーーーー　乗　員／ーー
得点／1,000　耐久力／3

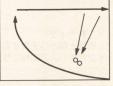
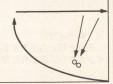
前方より出現。画面中央で停止、変形し、逆V字型になり2方向にランチャーを撃つ。その後プレイヤーと反対のサイドににローリングしながら離脱。この時通常弾をプレイヤー方向にばらまきながら出ていく。出現は図の通り3タイプあり決まったフォーメーションを組む。

E-43 艦載用戦闘攻撃機ガルディオス

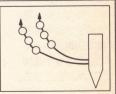
全長／ーーーー　乗　員／ーー
得点／100　耐久力／1

画面下方より低高度に出現。図のように2種類の軌道があり、左右あわせて4～6機の編隊が出現する。

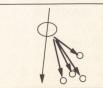
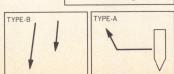
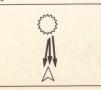
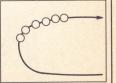
E-44 艦載用戦闘攻撃機ガルディオス

全長／ーーーー　乗　員／ーー
得点／300　耐久力／1

低高度にいる戦艦から図のような一定軌道で2列編隊で出現する。低高度のまま画面外に出ていく点数稼ぎ用の敵キャラ。

E-45 艦載用迎撃砲台ビトルビウス

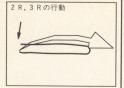
全長／ーーーー　乗　員／ーー
得点／1,000　耐久力／2(戦艦)
　　　　　　　　　　3(同高度)

戦艦より出現して上昇後に、上部ハッチを左右に開いて発射口から弾を撃つ。

E-46 戦闘偵察機セバスチャン

全長／ーーーー　乗　員／ーー
得点／100～4,700　耐久力／1
(1機ショットで倒すごとに＋100)

低高度より6～8機で1列に並んで高速移動する編隊。同高度に上昇後ショットで破壊すると撃ち返し弾が発生する。攻撃力はなし。最後の方でレーザーを撃つと高得点が得られる。

E-47 高機動強襲揚陸艦ベンヌ

全長／－－－－　乗　員／－－
得点／2,000（本体）　耐久力／14
10（弾）

基本行動は同高度前方より登場し左右に移動しながら攻撃し上昇で逃げる。攻撃は移動中と停止中にわかれ各各攻撃が変化する。

E-47 高機動強襲揚陸艦ベンヌ

全長／－－－－　乗　員／－－
得点／2,000　耐久力／16

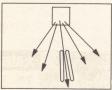
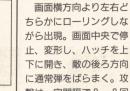
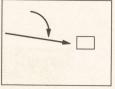
左右に1往復して上空に逃げていく。移動時は通常弾を3方向にばらまきながら移動。停止時は高速な誘導弾を4～10発ほど発射する。

E-48 大型攻撃戦車スレイプニール

全長／－－－－　乗　員／－－
得点／3,000　耐久力／16
8
（2、3回目）

7面に3回出現。1回目のみ耐久力が倍の16ある。

E-49 制空掃討用重攻撃機ニトホッグ

全長／－－－－　乗　員／－－
得点／1,000　耐久力／14（2面）
16（7面）

画面横方向より左右どちらかにローリングしながら出現。画面中央で停止、変形し、ハッチを上下に開き、敵の後ろ方向に通常弾をばらまく。攻撃は一定間隔で2～3回行う。その後左右どちらかにローリングしながら離脱する（7面では素早く倒すと新しい機体が補充される）。

E-50 制宙戦闘機ファビウス

全長／－－－－　乗　員／－－
得点／100　耐久力／1
4,000（赤）

巨大戦艦の艦橋脇のハッチから出現する。この時は出現のみでその後画面上方より同高度に出現してプレイヤーを攻撃する。

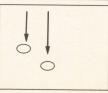
TYPE-A

E-51 拠点防衛用遊撃機ティターニア

全長／－－－－　乗　員／－－
得点／100　耐久力／1

同高度に出現してプレイヤーと一定距離を保つようにして停止。プレイヤー方向を向き1～3発ひとかたまりの弾を一定間隔で3回発射する。その後プレイヤーと反対方向に逃げていく。

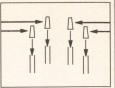
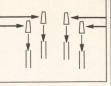
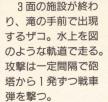
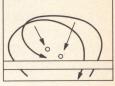
E－52 迎撃用戦闘機ビフロスト

全長／ーーーー　乗員／ーー
得点／100　耐久力／1

画面左右から出現。図のようなフォーメーションで停止し、変形、プレイヤーの進行方向逆にまっすぐ2本レーザーを撃つ。その後前方に加速して画面外へ離脱する。

TYPE--C　TYPE-B　TYPE-A

E－54 水上戦闘艇エピクテトス

全長／ーーーー　乗員／ーー
得点／300　耐久力／1

3面の施設が終わり、滝の手前で出現するザコ。水上を図のような軌道で走る。攻撃は一定間隔で砲塔から1発ずつ戦車弾を撃つ。

4R LASE 大型レーザー巡洋艦マリウス級

全長／1,050m　乗員／ーー
得点／　耐久力／1（砲台）
10,000（本体）　3（本体）
300（砲台）／5,000（低高度）

レーザー砲が8か所あり、それらを全て破壊すると本体も破壊する。

4R-MISS 大型ミサイル巡洋艦ネルヴァ級

全長／1,080m　乗員／ーー
得点／　耐久力／1（砲台）
10,000（本体）　3（本体）
500（砲台）／300（ミサイル）

ミサイルハッチが8か所あり、それらを全て破壊すると本体も破壊する。

NO-DATA 大型航宙母艦ペテロ級

全長／1,200m　乗員／ーー
得点／10,000　耐久力／3

公式データはなし。エクストラモードで登場する。大型の空母で、攻撃はしてこない。

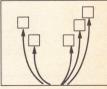
M－01 水中／水上機動兵器スキュラ

全長／350.5m　乗員／2名
得点／　耐久力／10（頭）
20,000（頭）　1（胴体）
100（ミサイル）　1（ミサイル）

《本体頭部》
誘導ミサイルと大型通常弾を発射する。頭部が破壊されると胴体も破壊される。
《本体骨格》
多関節でできていて装甲パーツが破壊されると露出する。骨格部はロックできない。

E－56 破裂ミサイル砲台

全長／ーーーー　乗員／ーー
得点／100　耐久力／1（砲台）
1
（ミサイル）

地上に置いてある破裂ミサイル砲台からミサイルが発射され、同高度でしばらく停滞した後、破裂して、5発の弾に分裂する（破壊すれば弾は出現しない）。

STAFF

編集・構成／志木潤一、大橋琵琶、清水耕一、小郷永顕（Team Villeneve（チーム ビルヌーブ））
編集協力／鈴木雄司、奥村綾（アクター）
本文デザイン／平塚光明（井上デザイン事務所）
CGワーク／友杉達也
ペーパークラフト／J 9
カバーデザイン／田村　宏
編集担当／鈴木俊之

協力／株式会社タイトー

プレイステーション必勝法スペシャル

レイストーム　公式ガイドブック

発 行 人　加納　将光
編 集 人　吉田　陽一
発 行 所　株式会社　勁文社
〒164 東京都中野区本町3丁目32番15号
☎03-3372-3281(編集)・03-3372-3291(営業)
振替00190-8-13311番
写植・版下　株式会社　アクター
印 刷 所　錦明印刷株式会社
製 本 所　明興製本工業株式会社

ISBN4-7669-2672-2 C0076

シューティングゲームの最高峰「レイストーム」を制覇せよ!

超難度ステージもラクラク! 全ステージ&ボスキャラ完全攻略

敵キャラクターデータ全解説

基本操作&ストーリー完璧紹介

3大特別付録!

タイトーシューティングゲームの歴史

開発者インタビュー

「R-G RAY」機をペーパークラフトで作ろう

ISBN4-7669-2672-2

C0076 P980E

●定価980円(本体951円)

シューティングゲームの最高峰「レイストーム」を制覇せよ!

超難度ステージもラクラク! 全ステージ&ボスキャラ完全攻略

敵キャラクターデータ全解説

基本操作&ストーリー完璧紹介

3大特別付録!

タイトーシューティングゲームの歴史

開発者インタビュー

「R-GRAY」機をペーパークラフトで作ろう